
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº 16 495 PTAS. 2,98 EUROS
EL SIMULADOR MÁS GRANDE DEL MUNDO
GT2
ANÁLISIS A FONDO+PÓSTER
EN LA LÍNEA DE FUEGO
ESPECIAL SHOOTERS 3D
ANÁLISIS MEDAL OF HONOR GUÍA QUAKE II
PREVIA ARMORINES COMPARATIVA REVIEWS DE CLÁSICOS
WU-TANG
ANÁLISIS CRUENTO + GUÍA SANGRIENTA
ACE COMBAT 3
ÁGUILAS DE ACERO
SPYRO 2
GUÍA HASTA EL FINAL
¡¡REGALOS!!
5 BUST A GROOVE + CRAZY DANCE II
5 XPLORER
00016
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS SYPHON FILTER 2 > LEGEND OF DRAGOON > SAGA FRONTIER II... Y 5 MÁS ANÁLISIS DISCWORLD NOIR > RISING ZAN > MILLENIUM SOLDIER > FORMULA 1 '99 > MARVEL vs CAPCOM... Y 10 MÁS GUÍAS GTA 2 > RAINBOW SIX (2ª PARTE) > RONIN BLADE (1ª PARTE) > WCW MAYHEM



N16 FEBRERO 2000

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Victor Carrera
Jefe de Redacción: Oliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Isabel Núñez
Colaborador: Manel Calpe
Traductores: Carles Sierra, Roberto Alberdi
Fotografía: Juan Espantaleón

Publicidad: José Bonet
Barcelona: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN: Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA: Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN: Rotographik - Giesa, Santa Perpetua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98

planet@intercom.es

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE:"TRUCOS SOLICITADOS"

¡¡ESCRÍBENOS!!

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE UN BERBERECHO HACIENDO SALTO CON PÉRTIGA?
¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A:

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE:"TRUCOS SOLICITADOS"

planet@intercom.es

SUMARIO

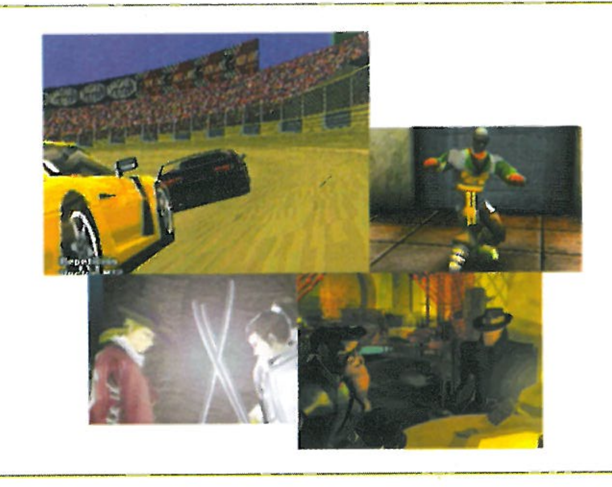
CUENTA ATRÁS 23

PARECE QUE LO DE 'SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS' YA NO SE LLEVA. ECHAD SI NO UN VISTAZO A ESTA SECCIÓN.



EN ÓRBITA 31

NO NOS REFERIMOS A LA OCUPACIÓN MASIVA DE HOTELES EN LA COSTA BRAVA: VUELVE GRAN TURISMO, DISPUESTO A LLEVARSE TODO POR DELANTE.





ESPECIAL SHOOT'EM-UPS: EN LA LÍNEA DE FUEGO 58

LO QUE HA SIDO, ES Y SERÁ EL GÉNERO
DEL 'DISPARA PRIMERO, Y PREGUNTA DESPUÉS'



LIBRO DE RUTA 78

DESPUÉS DE LA ÉPOCA DE EXÁMENES,
ÉSTE ES EL ÚNICO LIBRO QUE OS INTERESARÁ



SECCIONES

Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá nove

70 MILLONES DE PLAYS NOS CONTEMPLAN....

...Y LO QUE FALTA POR LLEGAR

¿Es un microondas electromagnético, un soportalibros de Tápies o un bidet cubista...? Nooooo es la PlayStation 2.

El 12 de marzo de 1994 apareció en el mercado japonés una nueva plataforma de 32 bits de la mano de una compañía neófita en el mundo de los videojuegos: Sony. El gigante nipón decidió apostar por un mercado hasta entonces dominado por Sega y Nintendo y lo cierto es que acertó de pleno. Seis años después, la PlayStation es la consola líder del mercado, ha ampliado espectacularmente el tipo de público usuario de videojuegos y ha llegado a la bestial cifra de 70 millones de consolas vendidas en todo el mundo antes de finalizar el año 1999. Dieciséis millones de unidades han ido a parar al mercado japonés, 26 millones a los Estados Unidos y Canadá y poco más de 27 millones a la vieja Europa. *Casi ná.*

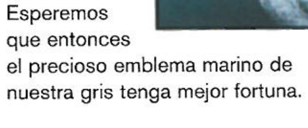
Con distribución en 74 países y más de 4000 títulos en catálogo, el testamento que nuestra gris va a dejar a su hija mayor, la próxima PlayStation 2 es desde luego inmejorable. Pero además de la bestia parda que está por llegar, la nueva Dreamcast de Sega, la futura Dolphin de Nintendo, y posiblemente el misterioso proyecto X-Box del *metomentodo* Bill Gates van a conformar lo que se denomina "consolas de próxima generación", y que se podrían definir, más que como simples consolas de videojuegos, como auténticos sistemas multimedia de entretenimiento casero. Este tipo de aparatos, además de permitir disfrutar de juegos que dejan anciano todo lo visto anteriormente, tienen el gran aliciente de la conexión a Internet (bien sea con módems internos, como es el caso de Dreamcast o con accesorios compatibles, como parece ser que



sucederá con PS2). El poder acceder a la Red, además de facilitar los juegos on-line entre multitud de participantes, añade útiles servicios como el e-mail, los chats de conversación, el comercio electrónico o la tremenda cantidad de información almacenada en las millones y millones de páginas web. Sumadle a todo esto las capacidades de reproducción de CDs de audio o el DVD, substituto del CD-ROM en poco tiempo, y el campo de acción y posibilidades de estos ingenios se amplia enormemente.

EL CATAMARÁN PLAYSTATION HACE AGUAS

Tras batir el récord de distancia recorrida en 24 horas de navegación en marzo de 98, el aventurero profesional Steve Fosset, un señor aficionado a dar vueltas en globo al mundo, escalar montañas sin parar y practicar cualquier deporte extremo de riesgo que echarse al cuerpo, se las prometía muy felices con su poderoso catamarán *PlayStation* de 32 metros de eslora. Pero su tentativa de batir el récord transoceánico entre Nueva York y Londres junto a una tripulación de 9 hombres ha quedado abortada al poco de empezar. Debido a unos fuertes vientos de casi 100 km. por hora, a los cinco días de zarpar (salió de Nueva York el pasado 16 de diciembre) el barco acabó tan perjudicado que Fosset decidió que lo mejor era volver a tierra y hacer las reparaciones necesarias en el catamarán para no volver a pasar un mal trago similar. A pesar del fracaso, Fosset y compañía tienen previsto volver a intentar recorrer el océano Atlántico a toda vela el próximo verano cuando, presumiblemente, los vientos sean mucho más soportables. Esperemos que entonces el precioso emblema marino de nuestra gris tenga mejor fortuna.



MICROÏDS ATERRIZA EN NUESTRO PAÍS

La compañía francesa Microïds ha decidido cruzar los Pirineos y presentarse en España con la intención de demostrar el *savoir faire* de los galos en el mundo de los videojuegos. Con el aval de Virgin, que se convierte en la distribuidora de sus juegos, Microïds comienza su andadura con *L'Amerzone* y *Dracula* como títulos estrella. Precisamente los asistentes a la fiesta de presentación en nuestro país de la compañía francesa pudieron ver imágenes de estos juegos. Además, la celebración contó con la presencia del mismísimo conde Drácula, quien abandonó por momentos su Transilvania natal para meter un poco de miedo en el cuerpo de los presentes. Suerte a los señores de Microïds, y a ver si dejan bien alto el pabellón francés de los videojuegos en la piel de toro.

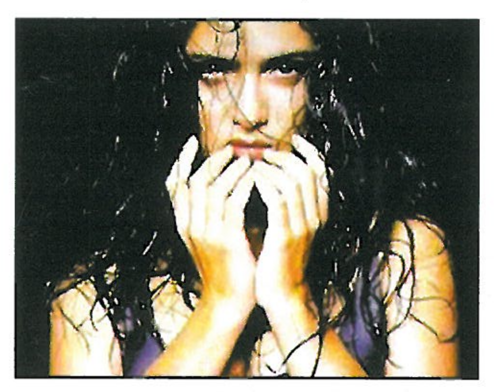


LA PELÍCULA DE TOMB RAIDER POR FIN TIENE DIRECTOR Y CANDIDATAS A SRTA. CROFT

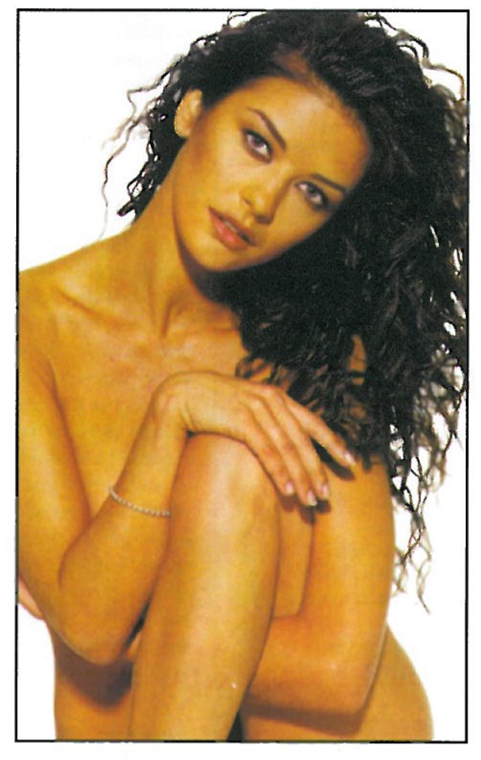
Según la agencia de noticias Reuters, Paramount Studios por fin tiene decidido quién va a ser el responsable de trasladar a imagen real las aventuras virtuales de la heroína informática por excelencia. La Lara Croft del celuloide nacerá a las órdenes de Simon West, responsable de *obras maestras* del séptimo arte como *Con Air*, espectacular duelo con sobredosis de explosiones entre John Malkovich, el psicópata malo, y Nicolas Cage, el sufridor héroe bueno.

La película de Lara también tendrá acción y espectáculo a raudales, mezcla ideal para atiborrarse de palomitas. Fuentes de la productora indican que se intentará desarrollar una historia que haga recordar las andanzas de otro intrépido aventurero muy aficionado también a la arqueología de campo: nada menos que el señor Indiana Jones y su memorable *En busca del Arca Perdida*. Y atención al repóker de actrices que se barajan para encargarse de dar cuerpo (mejor dicho, cuerpazo) a la sensual Lara: Demi Moore, Liz Hurley, Sandra Bullock, Salma Hayek y Catherine Zeta-Jones (¡Reglups!). Se admiten apuestas.

Estas son las candidatas a embutirse en los pantalones cortos de Lara. No sabemos si todas darán el Do de pecho para el papel.











¡LAS SECUENCIAS DE *FF IX*, ACABADAS!

Los chicos de Square son unos verdaderos machacas. Antes de acabar el año 99, consiguieron terminar todas las secuencias de vídeo del esperadísimo *FF IX*, que ya están realizadas y listas para formar parte de la próxima obra maestra de los nipones para la Play. Pero los integrantes del equipo de diseñadores y animadores de vídeo de la central de Square en Honolulu (Hawai) no habrán podido darse un baño refrescante en el Pacífico como fin de fiesta. Los jefazos de Square han decidido separarles del proceso de desarrollo del juego una vez finalizado su trabajo, y enviarles a nuevos proyectos de la compañía (una táctica que ya emplearon en el primer *Parasite Eve*). Imaginaos el cabreo de aquellos que han parido en apenas tres meses los –seguramente– maravillosos vídeos del juego, y en el concepto que deben tener los mandamases de la compañía del trabajo bien hecho. El último capítulo de la saga *Final Fantasy* para nuestra gris verá la luz antes del verano en Japón, y a finales del 2000 en Estados Unidos. Para ir abriendo boca aquí tenéis una imagen de Play 2 de la célebre escena del baile de *FFVIII*.





RÁNKINGS

LOS DIEZ
MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VII
3>Gran Turismo
4>Final Fantasy VIII
5>Tekken 3
6>Syphon Filter
7>Driver
8>Resident Evil 2
9>Silent Hill
10>Tomb Raider II

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:

PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ
JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Final Fantasy VIII
2>FIFA 2000
3>Tomb Raider IV
4>Dino Crisis
5>NBA Live 2.000
6>Crash Team Racing
7>007 El mañana nunca muere
8>Tarzán
9>Pac-Man World
10>Music 2000

N64
1>Jet Force Gemini
2>Rayman 2
3>Turok II: Seeds of Evil
4>World Driver Championship
5>Super Smash Bros
6>Shadowman
7>Hybrid Heaven
8>Carmageddon 64
9>Tonic Trouble
10>Konockout Kings 2000

DREAMCAST
1>Soul Calibur
2>Sonic Adventure
3>The House of the Dead 2
4>Sega Rally 2
5>Worlwide Soccer 2000
6>Ready 2 Rumble Boxing
7>F1 World Gran Prix
8>UEFA Striker
9>Power Stone
10>Suzuki Alstare Extreme Rac.

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

¿Quién conoce los secretos que aguardan a cualquier aventurero con agallas en ese lugar tan inmenso y misterioso llamado espacio exterior? Sin duda, la respuesta la encontraremos en la nave espacial Enterprise, donde unos señores y unas señoras de todo tipo de pelaje embutidos en unos trajes ajustados bastante horteras llevan años y años pateándose galaxias, agujeros negros y docenas de planetas. Comandados en un principio por ese Tom Jones galáctico conocido como capitán Kirk, y más tarde por el calvorota shakesperiano de Jean-Luc Picard, los protagonistas de *Star Trek*, la serie televisiva de culto por excelencia, deben conocerse cualquier atajo del Universo después de tanto tiempo de trasiego espacial. Para regocijo de todos aquellos usuarios de PlayStation que se sepan al dedillo los aforismos cientifistas del Dr. Spock y las reflexiones informáticas del señor Data, Activision tiene previsto publicar este verano el primer título para la gris basado en la mítica serie creada por Gene Roddenberry. El juego será un clásico shoot'em-up en el que nos pondremos a los mandos de los más sofisticados cazas espaciales de la Federación a lo largo de 30 misiones basadas en los episodios de *Star Trek: La Nueva Generación*. Además de defendernos de los ataques de los malvados Klingons, deberemos descubrir la razón por la cual una tenebrosa grieta espacial se va extendiendo cada vez más, tragándose todo a su alrededor. Al parecer el juego tendrá unos gráficos y secuencias de vídeo muy trabajados y permitirá que nos encontremos en nuestras aventuras con personajes clásicos de la serie, así como con los últimos fichajes. Desarrollado por Whartog, el título promete satisfacer tanto a la legión de fanáticos de la serie como al resto de mortales usuarios de la Play.



LLEGAN A PLAYSTATION LAS SUPERMARIONETAS JUSTICIERAS

Tal vez los que ya comiencen a peinar canas recuerden una vieja serie de televisión inglesa (nació en 1965) protagonizada por unas carismáticas marionetas encargadas de salvar el mundo cada dos por tres a los mandos de estrambóticos aparatos voladores y todo tipo de cachivaches de latón. A pesar del rústico aspecto visual de la serie (los hilos que accionaban a los muñecos eran perfectamente visibles, y las rudimentarias maquetas tenían la misma credibilidad que la declaración de la Renta de Javier de la Rosa), *Thunderbirds* se convirtió con los años en una pieza de culto con miles de fanáticos admiradores. Aprovechando que la BBC tiene previsto volver a emitir la serie completamente remasterizada este otoño, Sony ha decidido hacerse con los derechos para trasladar a consola y ordenador las aventuras de los legendarios muñecos ideados por Gerry Anderson. El juego mezclará elementos de estrategia con pura acción arcade y verá la luz antes de fin de año en PlayStation 2 y PC, con la posibilidad de aprovechar las capacidades *on-line* de la nueva consola de Sony y de esta manera permitir participar a varios jugadores simultáneamente vía Internet.



BREVES

NACE SILICON STUDIO

La sección japonesa de Silicon Graphics International ha decidido promover, junto a Sony Computer Entertaiment, la creación de una nueva compañía de investigación y diseño gráfico informático. La nueva empresa lleva por nombre Silicon Studio y participará en gran medida en el desarrollo de nuevas tecnologías de vídeo para aprovechar al máximo las posibilidades de la próxima PlayStation 2. Desde principios de este recién estrenado año, la nueva firma ha comenzado sus andanzas con la vista puesta en la tecnología de las consolas de próxima generación.

EIDOS SE HACE CON LOS DERECHOS DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS OLÍMPICOS

Tras haber llevado a nuestra Play toda una *UEFA Champions League*, Eidos Interactive ha decidido ampliar su colaboración con International Sports Multimedia y ha comprado la licencia para convertir en videojuego el acontecimiento deportivo por excelencia: los multitudinarios Juegos Olímpicos. Esta compañía será la encargada de llevar a PlayStation 2 y PC, con el beneplácito del COI, las Olimpiadas de Sydney 2000 y Atenas 2004, así como los JJOO de invierno de Salt Lake City 2002. Estos juegos intentarán trasladar a la gris de Sony toda la emoción e intensidad de las múltiples disciplinas que componen el repertorio olímpico.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 14 DE *PLANETSTATION*

>CONCURSO LOS 10 MEJORES ETC.
Ari Martínez Gómez (Vizcaya) Rodrigo Martín Pérez (Burgos) Aitor Montenegro Saiz (Sabadell)

>CONCURSO SPYRO 2
Las siete diferencias son: Diente Spyro; Humo de Spyro; Ojos Crush; Cuerno Ripto; Argolla de Pata Gulp; Cañón de Gulp; Dedo de Crush.
Ganan:
Roberto Jaime Holland (Alicante) Juan José Pérez Pires (Sevilla) Amparo Muñoz Villanueva (Albacete) José Javier León Marcos (Santa Cruz de Tenerife) Marcos Paradinas Blázquez (Alcorcón) Rafael Cossent Arín (León) Ainhoa García Bermejo (Portugalete) Xavier Ruiz Pujolràs (Salt, Girona) Esmeralda Blanco García (Valladolid) Alejandro David Freijo Álvarez (Asturias)

>CONCURSO XPLORER
Alexis Moncada (Salas, Asturias)
Jorge Díaz Hidalgo (Martos, Jaén)
Jorge Pérez García (Sevilla) José Antonio Sánchez Hernández (Vitoria)
Ricardo Rodríguez Ruiz (Sevilla)





ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA ¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS! O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa de juegos usados

PLAYSTATION+DUAL SHOCK+ DISCO DEMO — 19.900

PLAYSTATION+DUAL SHOCK+1 MANDO+ MEMORY CARD 1Mb+ DISCO DEMO — 22.990

PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DUO SHOCK PLUS + MEMORYCARD 1Mb +DISCO DEMO — 23.990

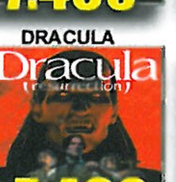
SCREENBEAT SOUND STATION — 12.490

VOLANTE TOPDRIVE2 — 10.990







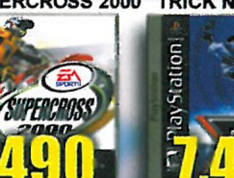



















007: EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
ACTION MAN	8.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
BARBIE RACE & RIDE+ 1 CD CASE	3.990
CYBER TIGER	7.490
FIFA2000+ CAMISETA	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
MUSIC 2000	7.490
READY 2 RUMBLE	7.990
TARZAN + 1 CD CASE	7.990
TOMB RAIDER IV	8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE	8.490
RIDGERACER TYPE4 / WIPEOUT 3 / CRASH BANDICOON 3	10.990
24 HORAS LEMANS	7.490
AMERZONE	7.490
CHAMPION MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CHINE	7.490
CHOCOBO RACER	7.990
DINO CRISIS	8.490
DRACULA	7.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
FINAL FANTASY VIII	8.990
FORMULA ONE 99	7.990
KNOCKOUT 2000	7.490
LOS PITUFOS	7.490
MISSION: IMPOSSIBLE	7.490
MTV SNOWBOARD	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NO FEAR MOUNTAINBIKE	8.490
PACMAN WORLD	5.490
SOUTH PARK CHEF LUV	7.490
SOUTH PARK RALLY	7.490
STARWARS: EPISODE I	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
TRICK 'N SNOWBOARD	7.490
UEFA STRIKER	7.490
UNJAMMER LUMMY	7.990
URBAN CHAOS	8.490
WAR OF THE WORLDS	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WWF MAYHEM	7.490
XENA	7.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 505 226

SATÉLITE USA



Este 1 de enero no ha podido ser, pero palabrita del niño Jesús que para el próximo cambio de milenio quedamos con la buena de Cat Bucannon en Nueva York para quitarnos mutuamente el *confetti*.



El equipo de programación AndNow, que nos brindó el soporífero *Ecco The Dolphin* para Mega Drive, contraataca con *Mort The Chicken* en el que el protagonista es ni más ni menos que un pollo. Al parecer el plumífero héroe del juego, Mort, es la estrella de un programa de televisión al estilo *The Truman Show*, que es líder de audiencia dentro de un mundo dominado por los pollos. Otra cosa no, pero original lo es...


Tiitas, titas, titas...


Lo importante es sobrevivir.



El equipo de desarrolladores de Z-Axis han llevado a cabo una adaptación de la película *Rollerball*, con un juego que llevará el mismo nombre que el famoso film de culto. La mecánica del juego reproduce fielmente el "deporte" que vimos en la peli, en el que unos cafres sobre patines de ruedas intentan colar un esférico en la portería del contrario. ¿Reglas? Muy pocas. ¿Violencia? Para aburrir.



Los creadores originales de *Blood Omen: Legacy Of Kain*, están a punto de desvelar al mundo su última creación: *Too Human*. El juego es una mezcla de Rol y acción ambientada en un mundo futurista. El protagonista es un tal John Franks, un oficial de policía infiltrado dentro de una compleja trama de espionaje industrial.

Ooh, es azul ¡qué bonito!

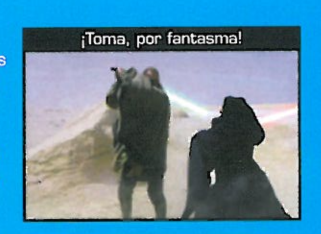

¡Todo al negro!.



Vegas Games 2000 es el nombre de una recopilación de los juegos más populares de la capital de la ludopatía mundial: la ruleta, el blackjack, el poker... La ventaja es que quedar desplumado virtualmente siempre es menos doloroso que en la vida real. El inconveniente es que ninguna racha de suerte será capaz de sanear tu cuenta bancaria de la cuesta de enero. Un título curioso que difícilmente veremos en versión PAL.

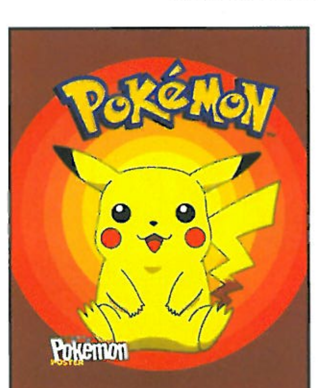


Según fuentes bien informadas, Lucas Arts está desarrollando un beat'em-up basado en la exitosa película *La Amenaza Fantasma*. Al parecer el juego podría aparecer en Abril en Estados Unidos, aunque de momento se saben muy pocos detalles sobre el mismo. Lo único que pedimos es tener la oportunidad de degollar a Jar Jar Binks con nuestro propio doble laser. ¡Los fans de *Star Wars* exigimos justicia!


¡Toma, por fantasma!

SE EXTIENDE LA POKÉMON-JAPO-MANIA

El mundo se ve sacudido de vez en cuando por una de esas "fiebres" irracionales que llevan a las personas a comprar a tutiplén productos que parecen romper los moldes del marketing salvaje. Como no podía ser de otra forma, los japoneses, auténticos especialistas en la materia, han sido los responsables de la llamada "Pokémania". Sólo en la semana de su salida al mercado (29 de noviembre), el juego de los monstruitos coleccionables aficionados a solucionar sus diferencias mediante peleas consiguió que la consola Game Boy Color de Nintendo superara en ventas de software a la mismísima PlayStation en el país del Sol Naciente. Un 41,3 % de los consumidores nipones quedó subyugado por Pikachu y compañía mientras la gris llegaba al 38,3 % de venta de juegos. Poco después las hordas de monstruos aterrizaron en Estados Unidos, la bola de nieve siguió agrandándose y ahora incluso podemos "disfrutar" (para gustos, los colores) de la serie de TV gracias a cierto canal privado de nuestro país. Que Dios nos coja confesados.



SEGA LANZA EMULADORES PARA DREAMCAST

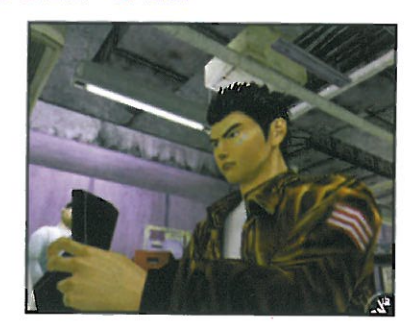
En un intento por recuperar su viejo catálogo de juegos y aprovechando el boom de los emuladores de todo tipo, Sega ha decidido facilitar a los poseedores japoneses de una Dreamcast el acceso a antiguos títulos de Megadrive y Turbografx 16, la versión americana de la PC Engine nipona. Gracias a un GD-ROM especial, los afortunados usuarios nipones podrán descargar más de 300 juegos de ambas consolas (entre ellos se encuentran clásicos como *Out Run*, *Puyo Puyo*, *Columns* o *Sonic*) y jugar con ellos en la plataforma de 128 bits. Con un precio de alquiler diario de juegos que oscila entre las 150 y las 450 pesetas, y la puesta en funcionamiento de este servicio en febrero del 2000, el doble emulador seguro que sacia la nostalgia de los *dreamcasteros* orientales.

NACE LA NINTENDO 64 DD

Después de dos años de especulaciones y tras varios retrasos en el proyecto, los japoneses pueden adquirir el (¿esperado?) Disk Drive para Nintendo 64 de la firma RandNet desde enero. Esta unidad de disco admite CD-ROMs de 65 Mb de memoria como sustitutos del cartucho y facilita el acceso a Internet gracias a un módem interno. Este nuevo periférico transforma la N64 en una plataforma multimedia con capacidad para descargar juegos, datos y música de la Red, además de permitir la captura y edición de imágenes fotográficas y de vídeo. El Disk Drive también viene acompañado de un emulador de títulos antiguos de NES y de una lista de juegos desarrollados específicamente para el nuevo sistema como *Mario Paint: Talent Studio*, *Sim City 64* o *F-Zero X Track Custom*. Aunque el gran interrogante que ahora se plantea es: ¿tendrá suficiente futuro la Nintendo 64 como para que su nuevo accesorio, que no parece que vaya a salir de Japón, llegue a consolidarse? La respuesta, en sus consolas *Marianas* más cercanas.



SHEN MUE A LA VENTA POR FIN EN JAPÓN



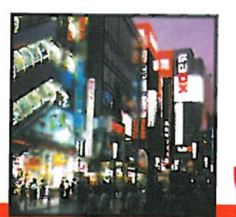
Después de una serie de retrasos, el más esperado de la primera hornada de juegos para Dreamcast salió finalmente al mercado japonés el pasado 29 de diciembre. *Shen Mue* hizo su aparición en el panorama consolero con todos los honores, pues antes de ponerse a la venta 100.000 nipones ya habían encargado su copia correspondiente a través del servicio de venta *on-line* que Sega puso a su disposición. Parece ser que el título desarrollado por AM2 a las órdenes de Yu Suzuki (padre de la saga *Virtua Fighter* y de viejos clásicos como *After Burner* o *Hang On*) va a significar el espaldarazo definitivo para la Dreamcast, y Sega espera vender más de medio millón de ejemplares sólo en Japón antes de marzo de este año. *Shen Mue* destaca por su impresionante calidad gráfica, por un desarrollo en tiempo real y una gran sensación de realismo que deja al jugador a su libre albedrío para realizar múltiples acciones. El protagonista, Ryo Hazuki, debe investigar la extraña muerte de su padre y encontrar un misterioso talismán en un Hong Kong recreado hasta en sus más mínimos detalles. Ryo se encontrará con unos 500 personajes, todos con su propio rostro y voz, y con los cuales podrá echarse unas charlas… o unas peleas, ya que el juego incluye también espectaculares escenas de lucha. Toda una película interactiva que promete ser el primer emblema (con permiso de *Soul Calibur*) de la nueva Dreamcast de Sega.

SOLID SNAKE SE PASA A GAME BOY COLOR



Solid Snake no tiene derecho a unas merecidas vacaciones. Tras protagonizar una de las aventuras audiovisuales que durante más tiempo permanecerá en la retina de los aficionados a los videojuegos, los señores de Nintendo han recordado que la primera adaptación para consola de las andanzas del antiguo agente de FoxHound fue en la vieja NES de 8 bits, y han convencido a Hideo Kojima (suponemos que con un cheque cargado de yenes como aderezo) para que ejerza de productor ejecutivo de la incursión de Snake en Game Boy Color. El juego, que tiene como nombre provisional *Metal Gear: Ghost Babel*, está en una fase de desarrollo bastante avanzada, y saldrá en Japón a mediados del 2000.

Al parecer, 3 años después de encontrarse con su 'colega' Liquid, Snake se verá otra vez obligado a desbaratar los planes de unos miembros de Fox Hound renegados que se han apoderado sin pedir permiso de un tanque atómico conocido como Metal Gear. Algunos de los integrantes de este grupo de malvados (conocido como Black Chamber) parecen ser hermanos gemelos de los protagonistas del juego de PlayStation. Así, encontraremos a un Vulcan Raven con lanzallamas (Pyro Bison), y un Liquid Snake con brazo artificial y una ristra de explosivos pegados al cuerpo (Black Arts Vai). Pero también habrá caras poco conocidas, como Marionette Owl, un misterioso personaje que utiliza frágiles marionetas para atacar en la oscuridad, y Slasher Hawk, un tipo con cara de Revólver Ocelot pero con un boomerang de dos metros como arma y un aguilucho como compañero de fatigas. Como no es bueno que el hombre esté solo, Solid intentará olvidar a su querida Meryl junto a Chris Jenna, superviviente de un comando Delta Force que parece que hará buenas migas con el héroe. A lo largo de 13 fases de infiltración e investigación y 180 misiones VR, este título promete mezclar el viejo espíritu del juego de MSX y NES con la profundidad temática y el desarrollo de personajes de la versión PlayStation.



SATÉLITE JAPO

El bueno de Shintaro Kanaoya, nuestro corresponsal nipón, sigue flipando en colores con novedades reservadas para el Lejano Oriente. Esta vez se trata de un juego de ligue y de un simulador de perros.





Nada como atropellar en la playa.

Correr y destruir es la combinación mágica para disfrutar de *Runabout 2*, la segunda parte del título que fue rebautizado en Occidente con el horrible nombre de *Felony 11-79*. El espíritu es el mismo de la primera parte lo que significa, por ejemplo, que podrás huir de la policía atravesando edificios. Esperemos que la hipotética conversión PAL no tenga las franjas negras a lo cinemascope de *Felony*.



Igualito que nuestro motografista.

Esta imagen que veis al lado es una de las nuevas capturas que ha facilitado Namco de su conversión arcade *GP 500* para PlayStation 2. La mecánica es tan sencilla como adictiva: gana carreras para mejorar el nivel de tu "burra" y así poder arrasar en nuevas competiciones. De momento no sabemos nada sobre un posible periférico sillín/manillar para poder disfrutar en casa con las mismas sensaciones del salón recreativo.





Directo al cooooorazóoon...

Chase The Express es el nombre de una nueva aventura 3D de Sony repleta de acción que combina elementos de *Metal Gear Solid* y *Resident Evil*. Las fases, tal como se puede deducir por el título del juego, están ambientadas en trenes, y se podrá elegir entre tres personajes diferentes para cumplir misiones tales como ejecutar terroristas (¡la imaginación al poder!). A primera vista parece la respuesta de la compañía nipona al *Syphon Filter* americano.



¡Objetivo a la vista!

Una de las grandes carencias dentro del catálogo europeo de juegos de PlayStation es la total ausencia de los juegos de ligue, también conocidos como *churri'em-up*. Precisamente acaba de aparecer en Japón un nuevo representante del género, *Tokimeki Memorial 2*, en el que el prota tiene el loable objetivo de beneficiarse el mayor número de alumnas del instituto de una población ficticia llamada Hibikino City.





Con la Play pasa de veterinarios.

Si ya os habéis cansado de criar toda clase de tamagotchis, pikachus, robots y monstruos, quizá os interese *Pet In TV 2*, ya que en él deberéis atender las necesidades básicas del ser que puede hacer más feliz al hombre. No, no nos referimos Catherine Z. Jones, sino a un perro que deberemos criar desde que es un simple cachorrillo. El chucho adoptará diferentes aspectos según nuestra habilidad a la hora de lavarlo, educarlo, darle de comer y jugar con él.

CASPA HUMOR CHORRADAS RAREZAS SALERO CHISPA DISPARATES PANTOMIMA ¿INGENIO! EL VIDEOJUEGO DEL MILENIO

FUERA DE ÓRBITA

LA MÁGICA CIFRA DEL AÑO 2000 ABRE LA VEDA PARA QUE LOS MEJORES CEREBROS DEL PAÍS ENCUENTREN ESA MÁGICA FÓRMULA QUE PONDRÁ PATAS ARRIBA A LA INDUSTRIA DEL OCIO ELECTRÓNICO. LAMENTABLEMENTE, LA MAYORÍA DE PROYECTOS DE *EL VIDEOJUEGO DEL MILENIO* QUE HEMOS RECIBIDO HASTA AHORA SON MÁS BIEN PARA IRSE PATAS *PA'BAJO*, PERO NO PERDEMOS NUESTRAS ESPERANZAS...

THE POWERFUL BATTLE AGAINST SIDERAL COSMOS

Género: **ALUCINÓGENO**

Creador: **Pablo Rodriguez**

Por fin he acabado de diseñar el juego perfecto, y los lectores de *PlanetStation* van a ser los primeros afortunados en conocerlo, ya que Sony ha devuelto mis cartas una y otra vez. Se trata de un juego a caballo entre un beat'em-up, un RPG y un simulador de sardanas futuristas. El protagonista se llama Chuphiucho (la "ph" se lee como "f") y es el penúltimo superviviente de una raza alienígena descendiente de los lamebranquios, un organismo unicelular prehistórico. Equipado como única arma con su careta de danzas rituales (que pesa unos 750kgs y se puede utilizar como objeto arrojadizo) intentará liberar a su raza, o lo que queda de ella, es decir, su prima lejana Cheeeerecka (léase la "ck" como "ck") de las hordas del temible Guakarrmalitt (no sé por qué me dicen que tengo un serio problema al ponerle nombre a los personajes), que intenta esclavizar su raza para inaugurar una cadena de cafeterías-hamburgueserías-lavado de coches en su planeta.

El único problema es que no podré realizar por completo su potente motor gráfico hasta el año 2023, así que la única beta de la que dispongo está hecha con los gráficos de una Master System. Por favor, ayudadme a sacar el juego adelante, y os regalaré un par de copias (originales, nada de copias pirata) del mismo. Muchas gracias.

Opinión Planet: Hay claras referencias *Oddworldnianas* en *The Powerful Battle Against Sideral Cosmos*, aunque viendo la lucidez del texto sospechamos que el autor también bebe de fuentes "Orujolianas". ¿Lamebranquios? ¿La prima Cheeeerecka? ¡La madre de Dios! Pablo, tú necesitas ayuda urgente y no precisamente para sacar el juego adelante. Te recomendamos una urgente visita a Alcohólicos (la "h" no se pronuncia) Anónimos, porque esto del *delirium tremens* hay que cuidarlo. Para el 2023 esperamos estar trabajando todos en las minas de sulfuro en Plutón (seguro que es menos duro que trabajar en *Planet*) así que ahórrate las molestias de enviar nada.



EN FIN...

arriba
- Imaginación no falta
- Argumento a lo Abe
- ¡Por fin sardanas intergalácticas!

abajo
- Empanada de atún mental
- Que Sony no vea su potencial
- Tardará un pelín...

SOCCEROL

Género: **FÚTBOL POR TURNOS**

Creador: **Andrés Fernández**

Sería un juego que no destacaría por sus gráficos, porque no los necesita ya que los jugadores no se moverían. El juego sería un partido de fútbol en el que el jugador dispondría de un menú (como en *Final Fantasy*) con el cual decidiría las órdenes de pasar, regatear, tirar, hacer segadas... El portero podría despejarla hacia un lugar concreto o cogerla. Los futbolistas mejorarían sus habilidades a medida que tuvieran más experiencia, descubriendo nuevas cosas como poder hacer manos, faltas y tiros con efecto. Los rivales tendrían también sus puntos fuertes y débiles, pudiéndose hacer también planes de entrenamiento, cambios tácticos, fichajes y sustituciones.

Opinión Planet: Llevar a la práctica el planteamiento de *SocceRol* nos parece realmente plausible. Y lo decimos más que nada porque de hecho este videojuego ya existe. Se llama *Captain Tsubasa* y es la adaptación de la popular serie de dibujos *Campeones* que ya ha aparecido en Japón en varias plataformas (Nes, SuperNes, PlayStation...). La cosa tiene su lógica si lo pensamos bien, ya que a la hora de correr por el campo sin moverse de sitio ni un palmo, a Óliver, Benji y compañía no les gana nadie. De todas maneras tu cóctel de fútbol-RPG nos sigue pareciendo brillante aunque quizá le falte algo. ¿Qué tal quedaría un sistema de invocaciones gracias al cual podamos utilizar al *Guardian Force* Sanchís con su temible ataque del "Patadón pa'lante" para que nos sacara de apuros?



Corred, corred que os quedan 23 kilómetros de campo.

EN FIN...

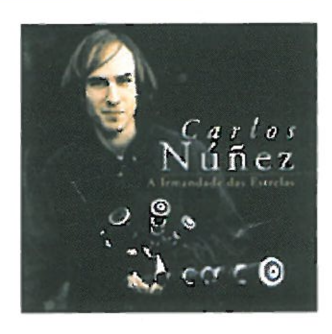
arriba
- 2 géneros en 1
- Concepto realizable
- Fútbol inteligente, ¡guao!

abajo
- Poco dinámico
- Parecido a *Captain Tsubasa*
- Si tuviera magias y GF...

LOS PEORES TRUCOS

En *Tekken 3* señala el modo Theatre y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + Start. Aparecerá una demo con Gon, Gun Jack, Ogre, True Ogre, Bryan, Julia, Anna, Panda, Kuma, King, Heihachi y el resto de personajes del juego vestidos de Papá Noel pero en tonos dorados-brillantes anunciando el Freixenet con copas de cava en la mano.
Autora: La ingeniosa Lydia

Realmente triste este peor truco del que sólo diremos que está a la altura de los abominables anuncios de cava en los que se inspira. De todas maneras, no estaría mal que los programadores de Namco tomaran nota de la idea: entre combate y combate podrían incluir un pequeño mensaje publicitario de apenas 14 minutos durante los cuales el usuario podría dedicarse a tareas tan reconfortantes como hacer visitas al Roca, fregar los platos o arrancarse las uñas de los pies a bocados. Lo único difícil sería encontrar sustituto a las burbujeantes estrellas de los *spots* de la pequeña pantalla. ¿Quién sería capaz de sustituir al gaitero Carlos "frentedespejada" Núñez? ¿Quizá Pac-Man dejándose largas las patillas? ¿Y a ese peso pesado de la ópera que es Montserrat Caballé? ¿Tal vez el oso Kuma tras hacer un régimen intensivo a base de bocatas de boquerones?





By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad esta aqui dentro
I-MAN BARCELONA 93 426 10 80 Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE 96 514 32 94 Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA 971 76 30 83 Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA 93 397 97 04 General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO 93 758 68 28 Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL 93 726 65 09 Convent, 59
I-MAN GERONA 972 21 66 29 La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA 93 453 83 48 Sepulveda, 155

AL HABLA

AL HA

¡Maldición! Cuando pensábamos que el uno de enero se paralizaría todo el país facilitándonos la excusa perfecta para pegarnos unas inmerecidas vacaciones pagadas, el condenado efecto 2000 va y falla más que el guardaespaldas de los Kennedy. En fin, siempre nos quedarán las bajas por gripe...

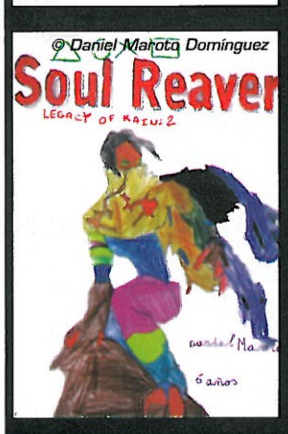
ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es



© David Lopez Hersaiz



© Javier Irlandés Garrido



© Daniel Maroto Domínguez

SNAKE EN MINIATURA

Adrián (vía e-mail)

¡Iaaaah! He conseguido despegar las manos del mando de mi Play y enganchar el teclado del *ordenata*. Es que desde que tengo el *Final Fantasy VIII* no consigo estar un día sin jugar a este gran juego.

¡Buuuuuf! ¡No hay quien acabe con la maldita Artemisa! Por cierto, ¿decías algo?

Oye, ¿sabéis algo sobre el *Metal Gear Solid 2*?

No mucho, pero lo que sí se rumorea es que existe un proyecto para Game Boy Color llamado *Metal Gear Solid: Ghost Babel*, en el que Hideo Kojima ejerce como productor ejecutivo. ¿128 bits? ¡Quién los necesita!

Y, ¿se sabe algo sobre el nuevo juego de *Spiderman*?

Se prevé que este título aparezca en junio del 2000 en USA y sus desarrolladores, Neversoft, han utilizado el motor 3D del juego de *skateboard Tony Hawk* (¿?). Como anécdota curiosa también te podemos decir que cuando el héroe enmallado perciba peligro con su sentido arácnido se activará la vibración del mando Dual Shock.

Una última pregunta ¿el juego de *Tarzan* es muy parecido al *Hercules*?

Hombre pues la verdad es que *Tarzan* nos parece menos variado que *Hercules* y, en nuestra opinión, no pasa de ser un correcto plataformas dirigido exclusivamente a los más pequeños. Realmente preferimos el título del héroe griego.

Bueno, también querría saber si los juegos de la Play 1 se podrán utilizar en la Play 2. ¿Y al revés?

¿Pero no habíamos quedado que tu anterior pregunta era la última? Son este tipo de contradicciones las que quitan credibilidad a una carta. Bueno, envíanos como penitencia un par de jabugos a la Redacción y prometemos olvidarnos del asunto. ¿Cuál era tu pregunta? ¡Ah, sí! Tal como hemos dicho en nuestras informaciones, la nueva consola de Sony será compatible con todo el software de Play pero, evidentemente, los juegos para la plataforma de 128 bits no serán compatibles con la de 32.

Felicidades por la revista mejor hecha de la PlayStation, y no seáis vagos, venga a currarse el próximo número.

¡Eh!, no nos quites nuestros hobbies.

PLANETBOY

José Luis Moreno (vía e-mail)

Quisiera que me dijeran trucos muy útiles para las versiones de *Pokémon* para Game Boy.

¡Uau, uau, uau! Con esa fuerza y esa garra que le caracteriza nos escribe José Luis Moreno pidiendo trucos para Game Boy a una revista de PlayStation. ¡Anda y que te conteste Monchito!

VAYA PEACHO CARTA

Fraile (vía e-mail)

Buenas torroñas guadisei. Me congratula mandaros este Emilio. Tengo el que yo opino que es el mejor juego de la historia del mundo mundial: *Final Fantasy VIII* ¡JO-DO! Vaya pedazo de juego. Pero tengo unas preguntas:

A ver si no veis tanto la tele que al final vamos a necesitar un intérprete para leer las cartas. Tomad ejemplo de nuestra rica prosa directa heredera del estilo cervantino. ¡Vaaaaaa-mos! a contestar.

En la entrada del jardín del que Seifer se supone que es comandante, Rinoa le pregunta a Squall el nombre del león de su anillo, ¿sirven para algo el león o el anillo?

Pues aparte de quedar de maravilla en la intro, el abalorio-león es una representación de una poderosa fuerza que se revela al final del juego cual asesino en el último minuto de un episodio de *Scooby Doo*.

Otra. El ala de Fénix es muy potente, lo utilicé y lo gasté, pero en otro combate me mataron y apareció así porque torroñas le daba la gana ¿sabéis por qué?

No es que el ala Fénix sea mala, lo que pasa es que la programaron así. Efectivamente, tras utilizarla una vez de tanto en tanto vuelve a activarse para echarte una mano sin que tú puedas intervenir.

Ya la última y os dejo en paz. ¿Hay alguna forma de controlar al *GF* Odín? Porque como decíais en el análisis sale porque él lo vale.

Aplícate el cuento de la respuesta anterior: a Odín no lo controla nadie... aunque no sabemos lo que opina la señora Odín al respecto.

Hasta otra y seguid así.

Seguiremos sacando la PlanetStation que llevamos dentro.

ESCRIBIENDO FUERA DE TIESTO

Victor Becerra (vía e-mail)

Hola Planet Team, escribo esto porque tenía que hacerlo. En el número 15 de vuestra revista en la sección Cuenta Atrás de la página 23, cometisteis un error garrafal diciendo que el desarrollador de Resident Evil 3: Nemesis es Eidos. Bien ya sé que errar es de humanos pero habiendo tanto zombi por ahí...

Bueno por la Redacción hay más de un pollino que habría que herrar con "h", pero mucho nos tememos que en este caso el "error garrafal" lo has cometido tú. En la página que tú comentas ponemos bien clarito a Capcom como desarrollador y si ponemos a Eidos en la ficha técnica lo hacemos en virtud al acuerdo alcanzado con los creadores de *R.E.* para editar el juego en Occidente (en España Proein será el distribuidor). Bien, ya se sabe, equivocarse es de humanos pero sólo unos pocos elegidos como tú pueden vanagloriarse de dar a conocer sus meteduras de pata en una revista de tirada nacional.

Bueno, otro asunto es que en ese mismo número vi una captura del juego en la que salía la pantalla de objetos de Jill y pude observar que el número de cintas para guardar la partida era infinito, ¿eso es un truki o ya viene así?

En la versión japonesa puedes conseguir una cinta para grabar tantas veces como quieras, pero en la europea esperamos que nos pongan las cosas más difíciles. Habrá que esperar un poco para verlo.

Gracias.

A ti.

EL ESPÍRITU DEL RON

Morgan (Cantabria)

¡¡¡Ho, ho, ho, la botella de ron!!! YES, it's me again... ¡¡¡Morgan!!! Me siento feliz... ¡sí! Pues porque según el D.N.I de Truji... ¡es tuerto! Y además... ¡se da el piro! Sí, calvito mío, mi galeón precisa hombres como tú. Tienes pinta de ser muy, muy, muy... ¡sanguinario! ¡Jor, y encima tuerto! ¡Vaaaale! Sí, Tucán, tú también te das el piro. Pero es que nosotros solemos llevar sobre el hombro loros o cacatúas. Un Tucán es demasiado ¿exótico? Eso sí, un vampiro molaría un mazo, ¿verdad Víctor?**

Hombre por fin tenemos de vuelta a Morgan, conocido en la Redacción como capitán Tocha Roja por su adicción al ron. Lamentamos comunicarte que Truji se ha dado el piro con otro (barco, se entiende) y en estos momentos se encuentra en algún lugar situado entre la Mongolia Septentrional y Pernambuco, sobrellevando como puede su síndrome de abstinencia a los cierres de Planet junto a Tucán. Respecto al Víctor ese, aquí nadie te responderá por ese nombre...

Estoy de acuerdo con que el valor de una revista no está en los regalos, pero... a mí me encantaría que me invitarais a cenar con todos vosotros alguna noche ¡Sniiif!

Ya nos imaginamos la estampa: Drako explicando batallitas de cuando tenía pelo, Holybear depositando todos los restos comestibles de la mesa en una fiambrera con su *savoir faire* habitual, Seed intentando ocultar la botella de vino y el cenicero entre su ropa interior, Nen... bueno, no vendría porque tiene trabajo atrasado para los próximos tres lustros, y tú fregando platos tras los postres mientras un camarero te vigila rodillo en mano.

En el reportaje Cartageddon (Planet 13) sacáis a relucir la perla de Alejandra



BLA

Rodríguez. ¡Eso sí que es una mujer de verdad! ¡Qué personalidad! ¡Qué dura! Ésta sí sería un buen fichaje para mi galeón (si no es menor de edad, claro).
Lamentamos coartar tu vocación de Casanova ultramarino, pero efectivamente Alejandra es menor de edad, así que tendrás que seguir compartiendo tu galeote con el mocho con dos globos atados al palo que tienes en el armario del camarote.
A todo esto, ¿os importaría contarme algo sobre el juego *Space Invaders*?
No, qué va: es una adaptación muy fiel en cuanto a jugabilidad y mecánica del *Space Invaders* original (ya sabéis, los viejos "marcianitos" de toda la vida de cuando las recreativas valían a duro la partida) pero con gráficos poligonales. Si eras un fan a muerte de la recreativa puede ser interesante, si no pasa de él.
Bueno, a cuidarse majetes
Hasta la vista pata-palo.

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

Ricardo (vía e-mail)
Que los japoneses tengan fama de bajitos, vale... ¡Pero de ahí a que midan poco más que un centímetro y medio! En el análisis del *Final Fantasy VIII*, cuando pusisteis a los personajes con sus medidas y demás cosas, pusisteis que median 1 y algo ¡CENTÍMETROS! Parece que al Miniman ese le ha salido más competencia que el Cactilio.
¡Jo! con lo que nos costó medir a los personajes con la regla en la tele y ahora vas sacándonos pegas... Está bien, está bieeeeeeen, nos equivocamos, ¿vale? En vez de metros pusimos centímetros, pero es que para nosotros el sistema métrico decimal tiene más misterio que la Santísima Trinidad y, desde luego, los números no son nuestro fuerte. Mira el pobre Holybear, por ejemplo, su vida se ha convertido en un infierno ante la inminente llegada del Euro y el consiguiente caos de conversión monetaria. Ahora mismo amenaza con abandonar nuestra sociedad mercantilista para encerrarse en su casa y sobrevivir a base de los hongos con motitas blancas que él mismo cría con todo su cariño.
¿Qué tal va a estar el *Syphon Filter 2*? ¿Estará para la Play?
Ya está confirmado oficialmente: la secuela del juego de Gabriel Logan aparecerá en PlayStation (echa un vistazo al *Cuenta Atrás* de este número). También se rumorea que habrá una versión para PS2.

EL CENTIPEDO

Sergio González Retamero (Málaga)
¡Hola, gente de PlanetStation!
¿Sabíais que han sacado un juego de *Metal Slug* para Neo Geo Pocket?
Sí, ¿por qué?
Yo no estoy de acuerdo en que no saquen el fantástico *Metal Slug* para algunas de las consolas más afamadas (PlayStation, por ejemplo) y no en la Neo Geo Pocket, que casi nadie la compra. Creo estar seguro en que este juego se merece un 10 en 'Adicción'.
Teniendo en cuenta que los creadores de *Metal Slug*, SNK, también son los creadores de la Neo Geo Pocket parece bastante justo que saquen una versión del juego para su consola. Respecto a la versión para Play... ¡ya existe! Te recomendamos que busques en tiendas especializadas en importación. Ya que te hemos dado este alegrón podrías demostrarnos tu eterno agradecimiento pasándote cada mes por la Redacción armado con mocho y escoba (Drako suelta tanta pelusa capilar que parece que tengamos la Redacción enmoquetada).
También quiero preguntaros si saldrá algún juego de *Tomb Raider* para la Playstation 2. ¿Y de *Resident Evil*?
No hay nada confirmado, pero apostamos nuestro lote de Navidad a que sí.
Sobre *Centipede*, quería deciros que por qué lo odiáis tanto. Puede ser muy malo, pero es muy adictivo.
Hombre después de gastarte 9.000 calas suponemos que intentarás disfrutar con él aunque sea fumándote trocitos triturados del CD (es la única forma que vemos para que cree adicción), pero para nosotros está claro que deberían aplicar el garrote vil al que se le ocurrió hacer la versión de Play.

¡ACHTUNG!

José Carregal Romero (Vigo)
¡*Guten Tag*, PlayManía!
Pues con este comienzo casi te decimos ya "aufidensen". ¡Qué es eso de saludarnos con el nombre de una revista de la competencia! Porque hoy hemos visto *Los Simpson* y nos pillas de buen humor que si no...
¿Es cierto que el *Final Fantasy VI* es mejor que el VII y VIII?
Gráficamente, evidentemente, es inferior (se trata de un título de Super Nintendo) pero su banda sonora no ha sido superada por ninguna otra entrega y el argumento es un firme candidato a ser el mejor de la serie.
¿De qué va el suplemento de la Planet 14? Es que quedó destrozado antes de ojearlo...
Los trabajadores de DreamPlanet (el número 0 de esta nueva revista sobre Dreamcast era el famoso "suplemento") te felicitan por haber sido capaz de destrozar en unos pocos minutos el trabajo que con tanta ilusión realizaron durante un larguísimo mes. Con lectores como tú vale la pena dejarse la piel en la Redacción...
¿Por qué tengo tan mala suerte en los concursos?
Será porque el cartero trata tan bien tus cupones de participación como tú nuestros suplementos. Bueno, sólo es una hipótesis...
Por cierto, el Miniman y el cacto de *FFVIII*, aunque vosotros lo creáis, no se parecen en casi nada.
¿Que no? Pero si son dos gotas de agua, igual que el redactor Seed y Brad Pitt, que parecen hermanos de leche (claro que nos tememos que al sardinill... a nuestro queridísimo compañero le tocaron bastantes pocos "bifidus activos" de esos en su parte de producto lácteo).

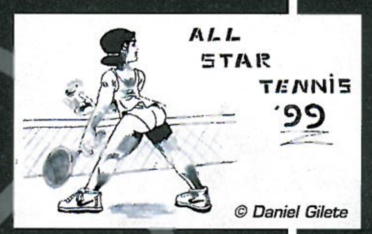
TE LLAMO TRIGO POR NO LLAMARTE ALVARIÑO

Álvaro Trigo Martín (Oviedo)
Hola soy yo otra vez. Ahora me gustaría preguntaros una serie de cosas.
Hola, por desgracia nosotros estamos aquí para contestarte otra vez (cuando escribimos estas líneas tres cuartas partes de la humanidad están de vacaciones navideñas).
Si decís que no tenéis página Web, entonces... ¿qué es planet@intercom.es?
Pues es la dirección de nuestro correo electrónico, porque tal como dijimos las únicas páginas virtuales de PlanetStation son las del director que últimamente se pega una vida...
En el *Metal Gear Solid* me ha pasado una cosa que no ponéis vosotros en la guía: en la parte en la que Ocelot tira la tarjeta PAL a las alcantarillas a veces una rata se te come la llave y tienes que darle caza. Impresionante.
¡Uy! No vayas diciendo esto por ahí que después de lo del diazepam sólo falta que la protectora de animales haga una campaña contra Hideo Kojima por vulnerar los derecho de los roedores alcantarilleros.
¿Sacarán algún juego con ambientación bélica al estilo *Doce del patíbulo* o *La brigada del diablo*?
Echa un vistazo a la página 62 y acto seguido ve a la tienda de videojuegos más cercana.
¿Para cuándo *Indiana Jones And The Infernal Machine*? Le disteis bola en la Planet nº 8 y ya ni sale en la tabla de Cuenta Atrás.
Lamentamos comunicarte que el proyecto *Indiana Jones* ha sido cancelado en PlayStation. En fin, siempre nos quedará la opción de seguir dándole "bolas" a Lara Croft: a falta de látigo, buenas son curvas.
¿Por qué no han traducido *Rainbow Six* para Play y sí la versión de PC? No creo que a los programadores les cueste tanto por lo menos subtitular los juegos al idioma de Cervantes.
We agree with you.

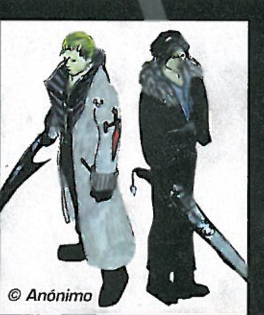
VAMOS DE MULTI-TAPEO

Cristian Tejada Arenas (Cornellà)
Saludos a todos, lleváis un año ya con la revista y sin duda alguna veo que seguís siendo la mejor revista del mercado con diferencia. No hay ninguna que os iguale en humor, trucos y demás.


© Aloc Bargueño



© Daniel Gilete


© Anónimo



© Gerard Font Vila


© Fernando Pérez Saavedra

¡¡¡GANADOR!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.



PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

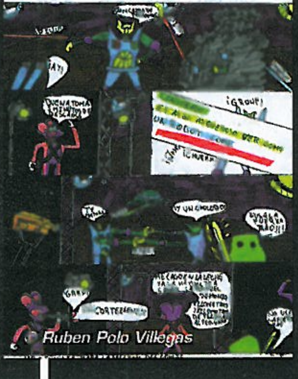
Alberto Garzón
(Vía e-mail)
Me gustaría que las personas que tuvieran acceso a Internet me pudieran ayudar en una página que estoy haciendo con un grupo de amigos. Los que estén interesados que manden un e-mail a: alberto-garzon@yahoo.es o que visiten la pagina en http://members.es.tripod.de/alisaled

Gerard Font y Vila
Taradell (Barcelona)
Hola, me llamo Gerard y me gustaría cartearme con chicos y chicas de 11 a 13 años, para intercambiar trucos, impresiones, novedades y charlar un poco sobre la gris. Escribe a:
Gerard Font y Vila
C/ Vic s/n, "Mas Can Jaumic"
08552 Taradell (Barcelona)

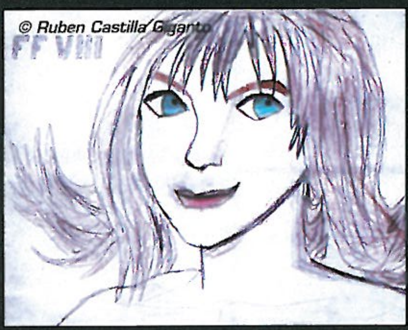

© Manuel Aguilera Laguna

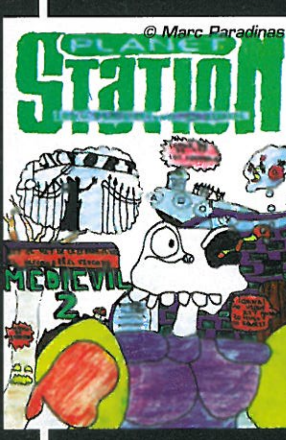

© Patricia Reyes Ballester

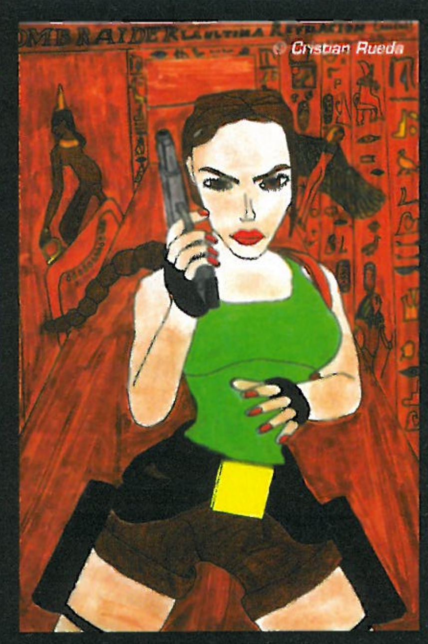

© Enrique Planillo Bravo



© Ruben Polo Villegas


© Ruben Castilla Gigarto


© Marc Paradinas


© Cristian Rueda

Hemos investigado a fondo y no hemos encontrado ningún Cristian Tejeda entre los familiares de los trabajadores, así que de momento nos creemos tus inmerecidos halagos... pero seguiremos investigando.

Con motivo de mi cumpleaños me he comprado el *WWF Attitude* y está muy bien, pero en el modo Royal Rumble para ganar se deben echar los luchadores fuera del ring. ¿Cómo se ejecuta ese movimiento?

Nuestro experto en modo Royal (más que nada por los 20 flanes que se endilga cada día), Holybear, asegura que la mejor forma de echar a alguien fuera de un ring es aplicarle sus calcetines en la cara, pero como nos da algo de repelús enviar ropa interior usada por correo te podemos decir que pulsando ➔➔ y bloqueo frente a un luchador "grogui" lo levantarás por los aires y luego sólo tendrás que acercarte a las cuerdas y pulsar puño para tirarlo al exterior.

¿Es verdad que valdrán todos los periféricos de PlayStation en PS2?

Por antepenúltima vez: Sony nos ha dicho que sí.

¿Hay algún juego de la Play que se parezca a *GoldenEye* de la 64? Reconozco, aunque le tenga cierto desprecio a esa consola, que ese juego es muuuuy bueno (en modo multijugador).

Pues que sea exactamente igual no. De todas maneras podemos recomendarte el fabuloso *Medal Of Honor* porque tiene semejanzas evidentes tanto en la mecánica como en el modo Historia, aunque no tiene modo para cuatro jugadores. El único shoot'em-up subjetivo que destaca por su modo multijugador es *Quake II*. Respecto a la versión para Play de la película de James Bond *El Mañana Nunca Muere*, por desgracia tiene bastante poco que ver con *GoldenEye*.

¿No podríais hacer una sección (sólo un número si queréis) para juegos de multitap? Porfa...

Nos apuntamos la idea para hacer un posible artículo especial en una época en la que hayan menos lanzamientos en el mercado y, por lo tanto, más espacio en la revista. Estáte atento a los meses de sequía estival.

EL INTEGRISTA

Alonso Dekker (¿Nassau?)

Hola, me llamo Alonso Dekker y os escribo desde Nassau.

El matasellos de la carta es de León, pero bueno, el lector siempre tiene la razón...

Tengo un par de quejas hacia vuestra revista

Pues sí que empezamos bien.

Y es que en el número 14 de Planet hacéis dos cosas que no me gustan nada.

¡Sólo dos de toda una revista entera! ¡Descorchad el champán!

Os pasáis mucho con las invocaciones del *FFVIII*, que si son muy largas... lo único que son: perfectas. Da lo mismo verlas 1 vez que 500, siempre impactan.

La verdad es que no creemos que nuestro juicio fuera tan severo como tú das a entender. Es más, en el artículo decimos en varias ocasiones que las invocaciones son impresionantes, lo que pasa es que si fueran también un pelín menos extensas tendríamos tiempo libre para los viejos hobbies a los que nos dedicábamos antes de comprar el juego: dormir, comer, trabajar, hablar con la pareja... ya sabes.

En segundo lugar, ¿qué es eso de pasarse a la competencia?

¿Ein?

Vosotros que alabáis la PlayStation os pasáis para el otro bando. Ahora empezaréis a decir que la Play es una bazofia, que nos compremos la Dreamcast, bla, bla, bla... Sois un poco traidores ¿no?

En primer lugar: nosotros NUNCA hemos dicho que la Play sea una bazofia ni que os compréis una Dreamcast. Sólo hemos dicho que el *hardware* de la PlayStation ya está algo anticuado (por algo Sony está preparando una nueva consola ¿no?) pero desde luego no se puede negar que ninguna plataforma tiene un catálogo tan impresionante de títulos. También hemos dado información sobre Dreamcast (al igual que de otras consolas como la Nintendo 64 o la Neo Geo Pocket Color) en la sección Otros Planetas, porque ese es precisamente el cometido de la sección. Es cierto que en el número 14 regalamos el número 0 de DreamPlanet, una revista hermana a la nuestra, pero ¿es eso una traición? En



EL GALLINERO

Nota: La Redacción de *PlanetStation* informa de que los textos publicados en este recuadro son originales de los lectores y, por lo tanto, advierte de que no tiene por qué compartir sus afirmaciones y opiniones.

REALIDAD Y FICCIÓN
Fran (vía e-mail)
Imaginad todos que sois uno de los programadores de *FFVIII*, de los que se comen el coco día a día para pensar en cómo hacer un juego maravilloso que entretenga muchas horas, y que además le gusta hacerlo porque cree que hace algo hacia los demás (no uno de esos programadores que se atreven a sacar *Hugo* o cosas así). Una vez han lanzado el juego, la gente lo copia, sin pensar que esa persona trabaja como los demás, que se esfuerza y que puede tener familia. Esa persona trabaja para una compañía, que si va a la bancarrota por la piratería, no lo echa sólo a él, sino a 500 más, o 1000, o muchos más, porque no les pueden pagar. Y todo por culpa tuya, por no querer pagar por un fantástico juego 9000 pelas.
Pero también he pensado en el otro bando, y me parece que 9000 pelas es mucho, incluso para un *FFVIII*. Estuve de acuerdo con SCAR una vez, en que si costaran menos disminuiría la piratería. Así todos salen ganando excepto los delincuentes, que son como un maldito virus que hay que eliminar.
Por cierto, esos que han denunciado que un juego incita al consumo de drogas, que se enteren: señores, hay muchas cosas de las que ustedes no tienen ni idea y no saben explicárselo a sus hijos. Una de esas cosas es que los videojuegos son FICCIÓN, NO SON REALES, y que si se sabe esto, no se puede hacer caso de un videojuego. Por lo tanto:¡ LA CULPA ES VUESTRA POR NO SABER EDUCAR BIEN A VUESTROS HIJOS!, por no enseñarles qué es la realidad y qué la ficción. Si alguien quiere escribirme, que me mande un e-mail a: magnus@teleline.es

EL VII ERA MEJOR
Tifa (Vitoria)
Quería hablaros de *Final Fantasy VIII*. Vale, vale, ya sé que tiene unos gráficos y unas animaciones que lo flipamos todos, pero a mí me sigue gustando más el *FFVII*. Era todo más rápido, y parecía que tú interve nías más en la historia, (aunque al final siempre termina igual). Aquí los personajes dicen lo que les parece siempre, no puedes decidir casi nada, y las invocaciones (que sí, que sí, que están muy bien hechas) aburren hasta al más pintado. Personalmente, yo me esperaba mucho más, y aunque todavía no he llegado al final (voy empezando el cuarto CD) puedo decir que como historia, el *FFVII* era mejor (aunque no como videojuego en sí).

MENOS LARA Y MÁS MACHOS
Azel y Trudi (vía e-mail)
Somos dos feministas que estamos hartas de que en su revista pongan a la dichosa Larita señoritinga Croft. Con la primera parte ya nos dieron bastante la brasa con fotos de la señorita Croft, y con la cuarta parte ni hablar... El 90% de las fotos de la última entrega son del escote, en el caso de que esté vestida y no tapada con un cojín o con una sábana. Está bien que intenten hacer un Indiana Jones (que es mejor que Lara mil veces) PERO ES QUE OS PASÁIS. No habéis dado tanta "coña" con *Final Fantasy VIII*. Esto no es más que un tirón de orejas, ya que esta revista también la compran chicas, y seguro que piensan como nosotras. Poned más cosas de *Final Fantasy VIII*, más manga y menos tetas, que no somos tortilleras. Nos gustaría que nos hicieseis caso, y no sólo ustedes sino otras revistas ¿vale?

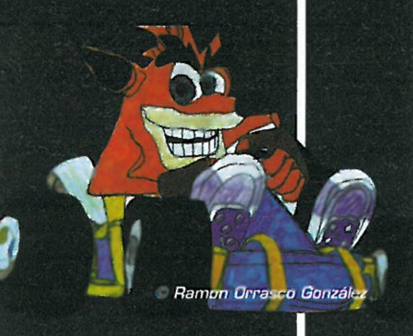
RÉPLICA A LA RÉPLICA
Jordi (vía e-mail)
Vamos a ver. Soy Jordi y en vista de las críticas recibidas por la carta que mandé hace un mes, querría aclarar escuetamente al "señorito" Eric Estévez tal cosa: ¡¡¡que los juegos de Play me parecen estupendos, eran los de Nintendo los "felices", que eres inteligente chaval!!!
Otra cosa: yo no tengo la N64 y sólo he jugado un par de veces (al *Turok* y al *Mario Kart*) y tengo la Play y no me cuesta reconocer que la primera es mejor (ni a ningún amigo mío) y es por eso por lo que no entiendo por qué a vosotros sí.
El que me quiera comentar algo, mi e-mail es varas@arrakis.es .

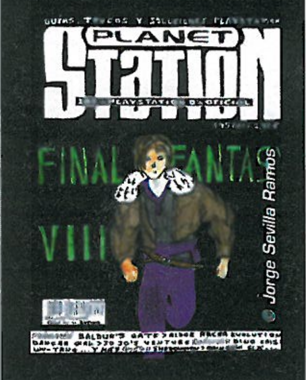
CASTING* PARA *FINAL FANTASY IX
Esther Valdivieso (Lazubia, Granada)
oy la razón: el tío más macizo de *Final Fantasy VII* es Sephirot. ¡Él tenía que haber sido el protagonista, no ese Aaron Carter!
Por último diré que la próxima vez que Square haga un *Final Fantasy* y pongan a un tío tan guapo como Squall... ¡yo quiero ser la protagonista!

segundo lugar: esto no es una confrontación política ni un partido de fútbol, y si alguien quiere comprarse más de una consola pues mejor para él.
Seguid así (no os paséis al otro bando), y llegaréis muy lejos.
Evidentemente nuestra revista continuará siendo 100% PlayStation, pero no esperes que formemos parte de ningún bando, que para integrismos ya está el Ayatollah de turno.

BUST A (DE ADICTIVO) GROOVE
Aurora Vázquez (Barcelona)
¡Hola! Soy una adicta al *Bust A Groove* y me gustaría saber si hay algún juego "bailongo" al estilo de éste.
En tiendas de importación puedes conseguir, por ejemplo, la segunda parte de *Bust A Groove* (que en Japón se llama *Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix*) o bien *Dance Dance Revolution* de Konami.
Lamentablemente no hay ningún simulador de baile como *Bust A Groove* que esté en versión PAL, pero dentro del género musical te podemos recomendar el desmadrado *Um Jammer Lammy* (nuestro favorito) en el que tocarás la guitarra eléctrica como una posesa, el interesante *Music 2000* (crea tus propias composiciones) y *Beatmania* una especie de simulador de *Disc Jockey* que está a punto de salir.
Aunque quede muy malamente le envío un saludo a mi hermano Pitu, que es el verdadero forofo de vuestra revista y que me ha estado dando el peñazo para que escriba...
¡Ooooh! ¡Qué bonita relación fraternal! ¡Sniiif! Mira, ya nos has hecho poner *tiernos*. Entre que prácticamente vivimos en la Redacción para acabar los números a tiempo y que a muchos de nuestros parientes se les ocurrió la brillante idea de leer las pamplinas que somos capaces de poner en la revista, la verdad es que nuestras relaciones familiares se han enfriado bastante.
Besitos y un feliz 2000 a todo el equipo de PlanetStation
Besitos y feliz 2000 para ti y también para el resto de los lectores (los que tengan un cutis que pinche como un puercoespín pueden tachar lo de besitos).

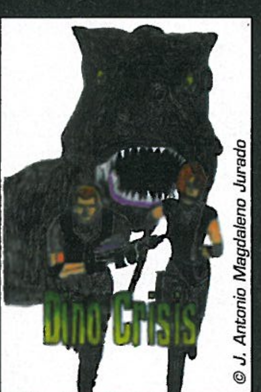
NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.


© Ramon Orrasco González



© Jorge Sevilla Ramos


© Luis Alberto Hevia Granado



© J. Antonio Magdaleno Jurado


© Victor Moreno

TRUCOS SOLICITADOS

COMO ESTE MES OS OFRECEMOS UN REPORTAJE SOBRE SHOOT'EM-UPS, HEMOS DECIDIDO INCLUIR TAMBIÉN TRUCOS PARA ALGUNOS JUEGOS DE ESTE GÉNERO QUE NO CONSEGUÍS ACABAROS NI A TIROS. ADEMÁS, INCLUIMOS UN PAR DE TRUCOS PARA LA ÚLTIMA AVENTURA PROTAGONIZADA POR LA SEÑORITA QUE DISPARA LA TENSIÓN DE MUCHOS *PLAY-STATIONEROS* DE PRO: *TOMB RAIDER IV*.

DEMOLITION RACER

Te ofrecemos dos maneras de conseguir todos los secretos de este clónico de *Demolition Racer*. Tú eliges.

Manera 'Pa chulo yo'

> Si te lo pasas en modo Rookie, tendrás acceso a los modos de juego de Liga Semi-Pro y Chase, y podrás conducir los coches Renegade y Mantis.

> Si te lo pasas en modo Semi-Pro, tendrás acceso a los modos de juego Pro League y Chicken, podrás conducir el coche Predator y correr en los circuitos de Pelton Stadium, Meltdown, Hunter's Quarry y Scrap Heap.

> Si te lo pasas en modo Pro , tendrás acceso al modo de juego Endurance y podrás correr en los circuitos de Redneck Raceway, Chemical Plant y Go-Cart Carnage.

> Si pasas el modo Endurance, tendrás acceso a todos los circuitos en modo inverso y podrás conducir el coche Vandal.

> Y por último, si has tenido la paciencia suficiente y has conseguido pasarte el modo Arena, tendrás acceso al modo Suicide y podrás conducir el tenebroso coche Widowmaker.

Manera 'Hoy estoy de un vagooo...'

Hay una manera mucho más sencilla, rápida y *caraduresca* de conseguir todos los coches, circuitos y modos de juego. Simplemente, en el menú principal, pulsa ×, ×, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●. Si lo haces correctamente, escucharás un motor revolucionado. No te preocupes si al introducir esta secuencia vas cambiando de menús, ya que no afecta a este truco.

DISRUPTOR

Todas las armas

Durante el juego, mantén pulsado Select y presiona L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲.

Munición al máximo

Durante el juego, mantén pulsado Select y presiona L1, ×, ■, ▲, ▲, ×, ●, ▲, ×.

Salud al máximo

Durante el juego, mantén pulsado Select y presiona L1, ▲, ×, ×, ●, ×, ▲, ■, ■.

Invulnerabilidad

Durante el juego, mantén pulsado Select y presiona L1, ●, ●, ■, ●, ▲, ×, ×, ●.

Passwords

Nivel	Password
CHEMICAL FACTORY	■, ●, ×, ●, ▲, ▲, ×, ×, ●, ■, ×, ■
ROOFTOPS	×, ▲, ■, ●, ■, ×, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ▲
JUPITER STATION	▲, ×, ▲, ■, ●, ●, ×, ●, ×, ▲, ■, ■
TRITON	×, ●, ▲, ●, ■, ▲, ×, ×, ■, ●, ●, ▲
MARS	●, ×, ●, ▲, ×, ×, ■, ●, ●, ×, ▲, ×
ANTARCTICA	■, ●, ×, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ×, ▲, ■, ▲
IO	●, ■, ●, ×, ▲, ▲, ×, ●, ×, ▲, ×, ×
REACTOR	■, ×, ●, ●, ▲, ×, ×, ■, ●, ▲, ●, ●
ORBITING HABITAT	■, ●, ×, ×, ■, ×, ▲, ●, ■, ●, ▲, ■
DREAM	▲, ▲, ×, ×, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ●
PRISON	●, ■, ▲, ●, ×, ●, ■, ▲, ×, ×, ●, ■
FORTRESS	▲, ▲, ×, ■, ▲, ▲, ●, ×, ●, ■, ×, ●

MARVEL vs. CAPCOM

Capcom vuelve a demostrar con este nuevo beat'em-up que nadie es capaz de hacer sombra a esta compañía a la hora de juntar personajes imposibles del videojuego con héroes de cómic. ¿Para cuándo, pues, un *Street Fighter vs. Mortadelo's Special Forces*?

Abrir menú especial

Para acceder al menú especial oculto, resalta Options en el menú principal, mantén pulsado Select y pulsa Start. Este menú contiene opciones de control para ambos jugadores (ya sean humanos o la CPU), para la barra de Hyper Combo (llena o normal) y para la velocidad de recuperación de la barra de energía (Rápida, Media o Lenta). Los valores por defecto son Humano, Normal y Medio respectivamente.

Jugar como Hulk naranja

Pásate el juego con el increíble Hulk (lo increíble es que cada vez que se transforme no se le rompan los pantalones, pero bueno). En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↑ mientras el cursor está en Ryu y aparecerá el gigantón esmeralda, pero esta vez con un bronceado 'made in' Costa Brava.

Jugar como War Machine dorado

Pásate el juego con War Machine. En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↑ mientras el cursor está en Zangief.

Jugar como Shadow Lady

Pásate el juego como Chun-Li. En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↓ mientras el cursor está en Gambito.

Jugar como Lilith tipo Morrigan

Pásate el juego como Morrigan. En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↓ mientras el cursor está en War Machine.

Jugar como Venom de color rojo

Pásate el juego como Venom. En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↑ mientras el cursor está en Chun-Li, y podrás controlar a esta especie de hombre-araña inflado de anabolizantes con un tono de piel escarlata.

Jugar como Roll

Pásate el juego como Megaman. En la pantalla de selección de personaje, pulsa → mientras el cursor está en Megaman.

Jugar como Onslaught

Pásate el juego con cualquier personaje. En la pantalla de selección de personaje, pulsa ↓ mientras el cursor está en Wolverine. Si eliges pelear con esta fusión entre Magneto y el profesor Xavier, no tendrás ningún compañero de pelea.

MEDAL OF HONOR

Medalla, broche, pulsera y hasta pendientes de honor se merece este pedazo de título ambientado en la Segunda Guerra mundial, hasta el momento el mejor shoot'em-up subjetivo creado específicamente para nuestra PlayStation.

> NOTA: Para introducir los siguientes passwords, ve la pantalla de opciones desde la 'sala de guerra' principal. Si los has introducido correctamente, el teclado se iluminará con una luz verde.

Winston Churchill

Introduce el password FINESTHOUR para poder jugar con Winston Churchill en el modo multijugador.

William Shakespeare

Si introduces el password PAYBACK, podrás jugar a *Ser o no ser... disparado* con el famoso dramaturgo inglés William Shakespeare en el modo multijugador.

Werner von Braun

Introduce el password ROCKETMAN para jugar con Werner von Braun en el modo multijugador.

Wolfgang

Introduce el password HOODUP para jugar con Wolfgang en el modo multijugador.

Velocirraptor

Introduce el password SSPIELBERG para jugar con una lagartija prehistóricas.

Bismark el perro
Introduce el password WOOFWOOF para jugar con una bola de pelo cuadrúpeda llamada Bismark.
Power-ups especiales en multijugador
Introduce el password DENNISMODE para activar power-ups especiales en el modo multijugador.
Esqueleto poligonal
Introduce el password TRACERON para que las pantallas en modo multijugador muestren sus partes más básicas.
Munición ilimitada
Introduce el password BADCOPSHOW.
Fuego rápido
Introduce el password ICOSIDODEC.
Disparos reflectantes
Introduce el password GOBLUE.
Making of del nivel 1
Introduce el password INVASION.
Making of del nivel 2
Introduce el password BIGGRETA.
Making of del nivel 3
Introduce el password DASBOOT.
Making of del nivel 4
Introduce el password STUKA.
Making of del nivel 5
Introduce el password KOMET.
Making of del nivel 6
Introduce el password TWOSIXTWO.
Making of del nivel 7
Introduce el password MISSLEAGUE.
Making of del nivel 8
Introduce el password VICTORYDAY.
Modo American Movie
Introduce el password SPRECHEN.

SHADOW MASTER

Todas las armas
En la primera área del primer nivel del juego, camina hasta abrir una puerta que contiene dos monstruos. Cárgatelos y, mientras estés en la habitación en la que se encontraban los bichos estos, presiona y deja pulsado R1 + R2 + L1 + L2 + ●. Si has introducido de manera correcta el código, observarás un extraño flash rojo enfrente tuyo.
Invulnerabilidad
Al igual que en el anterior truco, En la primera área del primer nivel del juego, camina hasta abrir una puerta que contiene dos monstruos. Cárgatelos y, mientras estés en la habitación en la que se encontraban los bichos estos, presiona y deja pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + ✕. Una luz azul confirmará si lo has hecho correctamente.
Selección de niveles
Nuevamente, en la primera área del primer nivel del juego, camina hasta abrir una puerta que contiene dos monstruos. Cárgatelos y, mientras estés en la habitación en la que se encontraban los bichos estos, presiona y deja pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + ▲. Una luz verde confirmará si lo has hecho correctamente. Ahora, pulsa Start y sal del nivel. Cuando vuelvas al menú principal, podrás elegir en qué pantalla comenzar.

TARZAN

El rey de la selva (y de los horteras, gracias a su exquisito atuendo consistente en un taparrabos estampado en leopardo) ya tiene su propia película Disney, su propio juego PlayStation y su propia banda sonora Horripilante, gracias a los esfuerzos de Phil Collins. Al menos, disfruta con estos trucos que te facilitarán bastante la tarea de acabarte el juego protagonizado por este extraño ser *humono*.
Selección de nivel
En el menú principal, pulsa ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓, y sigue pulsando hacia abajo en el controlador, pasando la opción de Cargar juego, hasta que encuentres una opción llamada Menú de Trucos. Pulsa ✕ y elige el nivel que más te apetezca para hacer el mono. Encontrarás niveles extra si una vez dentro de este menú pulsas →.
Menú de trucos
Introduce primero el truco de Selección de nivel. Entra en el Menú de trucos y pulsa L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido que lo confirmará. Elige el nivel en el que quieras jugar y pulsa ✕. Mientras estés jugando, pulsa Start. Ahora tendrás a tu disposición un completo menú de trucos.

TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

En su última aventura, Lara se ha pegado un garbeo por los calurosos desiertos de Egipto equipada convenientemente con sus armas, su brújula y por supuesto un par de cantimploras (por si la sed). Si la dificultad del juego os produce unos calores insoportables (¿seguro que es por la dificultad?), aquí tenéis unos truquillos que os facilitarán bastante la vida.
NOTA: Antes de activar estos dos trucos, necesitas encontrar el norte. No, no es una frase hecha: realmente Lara deberá estar mirando hacia este punto cardinal para que funcionen. Para ello, deberás ir girando y consultando constantemente la brújula hasta que nuestra heroína encare el norte.
Munición y botiquines infinitos
Entra en el inventario. Mientras la aguja de la brújula esté transparente, mantén pulsados L1, L2, R1, R2, ↓, y entonces ▲. A partir de entonces, tendrás munición, botiquines y, de regalo, bengalas infinitas.
Saltar niveles
Con la aguja de la brújula transparente, ve a la opción Cargar y, mientras mantienes pulsados L1, L2, R1, R2, ↑, aprieta ▲. Vuelve al juego y pasarás de nivel.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

DISRUPTOR

Invencible
80077988 01F4
Psionic ilimitado
80077990 0028
Munición infinita para pistola 18mm
80056D5C 0014
Munición infinita para pistola Phase
80056D60 0014
Munición infinita para pistola Phase HiFreq
800567D4 0014
Munición infinita para pistola blaster
80056D70 0014
Munición infinita para pistola de apuntado automático
80056D68 0014
Conseguir la 18mm automática
80077424 0001
Conseguir el rifle Phase
8007742A 0001
Conseguir el repetidor de Phase
8007742C 0001
Conseguir el cañón de apuntado automático
80077430 0001
Conseguir el blaster AM
80077434 0001
Conseguir el cyclone AM
80077438 0001
Conseguir la Zodiac
8007743C 0001
Conseguir la lanza de plasma
80077440 0001
Fuego rápido
800779A8 0000

QUAKE II

Energía infinita
800583FA 3C00
Munición infinita
8004C23E 3C00
8004C4FE 3C00
8004C7BE 3C00
8004A7CE 3C00
8004CB1A 3C00
8004D2C6 3C00

Todos los secretos en la pantalla de estado
C20B29F8 0001
800B29FC 0000
Todos los enemigos muertos en la pantalla de estado
C20B29E4 0001
800B29E8 0000
'Salto de la luna'
E00D6501 0080
8004602A 3C00
E10D6501 0080
8004602A A603
Armadura infinita
800C7CB0 0064
Tener todas las armas
800C7CC8 0FFF

SHADOW MAN

Tener balas infinitas
800C2100 0063
Tener el archivo de Nettie
D00BCD30 0000
800BCD30 0003
Tener la Profecía
D00BCD34 0000
800BCD34 0003
Tener el diario de Jack
D00BCD38 0000
800BCD38 0003
Tener el Libro de las Sombras
D00BCD3C 0000
800BCD3C 0003
Tener el osito
D00BCD40 0000
800BCD40 0003
Tener el Acumulador
D00BCD44 0000
800BCD44 0003
Tener el Enseigne
D00BCD48 0000
800BCD48 0003
Tener el Asson
D00BCD4C 0000
800BCD4C 0003
Tener el 0.9-SMG
D00BCD50 0000
800BCD50 0003
Tener la linterna
D00BCD54 0000
800BCD54 0003
Tener la llave del Ingeniero
D00BCD58 0000
800BCD58 0003
Tener el Flambeau
D00BCD5C 0000
800BCD5C 0003
Tener la pistola
D00BCD60 0000
800BCD60 0003
Tener la escopeta
D00BCD64 0000
800BCD64 0003

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

MISSION:IMPOSSIBLE

Puedes leer estos trucos con la seguridad de que no se autodestruirán en cinco segundos (si no lo soltábamos, reventábamos).

TRUCOS
Selecciona la opción de Cargar Juego para introducir estos passwords especiales. Ignora el mensaje de error que te encuentres.

BIONICJUMPER .... Súper saltos
SCAREDSTIFFF .... Desactivar inteligencia artificial
GOOUTTAMYWAY .... Modo turbo
IMTIREDTODAY .... Modo cámara lenta
SEECOOLMOVIE .... Ver las secuencias de vídeo
TTOPFSECRETT .... Mensaje del programador

PASSWORDS DE NIVEL

2 Área subterránea .... ABEMJQLNVTPG
3 Embajada rusa .... OGLIESHVIRLL
4 Almacén de la KGB .... OQRFFSITJMNI
5 Cuartel general de la KGB .... EHNJHSURWJMP
6 Pasillo de seguridad .... GDPSISJOWUAN
7 Planta de alcantarillado subterráneo .... GGHIHSJVWRML
8 Pasillo de seguridad .... GQOFISKTLMAI
9 Cuartel general de la KGB .... IGCJMJMVMRBL
10 Embajada rusa .... IQDSNJNTOMCI
11 Cuartel general de IMF .... IJENMUNHONCJ
12 Cuartel general de IMF .... IMQPNHNKOSCM
13 Enfermería .... PBFROUOPPWDB
14 Tejados de la CIA .... PMGKPUPKQSDM
15 Ordenador central de la CIA .... PJGNOUPHQNDJ
16 Tejados de la CIA .... KEJPPUPSRKEE
17 Estación de Waterloo .... HDGGFPKQMOBC
18 Tren .... IGILGPMLMYBO
19 Tren .... HDGOFTKQMOBC
20 Techo del tren .... IGJDGTMLMYBO
21 Base de Lundkvist .... NGHSMGQTXMGI
22 Túnel .... MOEEOJGHVXJH
23 Tierra firme .... MKEHTJSSVVJD
24 Cañonero .... AFQMOJGPVTPG

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

MODO CABEZÓN
Introduce como nombre GROSSE TETE en el modo Campeonato. A partir de entonces, tu corredor deberá peinarse con un rastrillo, y tomar aspirinas como ruedas de carro.





RC STUNT COPTER MICROCOPTERINES

¿No puedes controlar tus helicópteros? Relájate, abandona la idea de tirar la consola por la ventana en pleno ataque de frustración, y prueba estos trucos.
Introduce estos códigos en la pantalla de título. Si lo haces correctamente, deberías oír algo parecido a "Cheaters never prosper!".

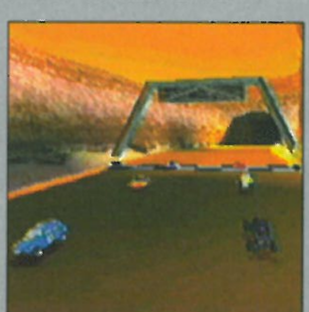
TODAS LAS MEDALLAS DE ORO .... ⇩, ⇧, ⇦, ⇨, △, ×, □, ○
SELECCIÓN DE NIVEL .... ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, △, ×, □, ○
PUNTOS EXTRA .... L2, R2, L1, R1, △, ○, ×, □
VER LA SECUENCIA FINAL .... ⇧, ⇩, ⇦, ⇦, ×, □, △, ○
NOMBRE LARGO .... ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, △, ×, □, ○

HOT WHEELS TRUCOS SOBRE RUEDAS

Introduce los siguientes códigos en el menú principal (sin prisa, pero sin pausa). Un extraño sonido confirmará que los has introducido correctamente.

Turbos infinitos R2, L1, □, △, R1, L2, L1, R2
Peque coches □, R2, L2, △, △, L2, R2, □
Neumáticos enormes □, △, □, △, R1, R1, L2, L2
Gráficos planos L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2
Comentarios extraños R2, R1, L2, R2, □, △, L1, R1
Camión Tow Jam □, △, L1, R1, L2, R2, □, △
Ve al menú de selección de coches para encontrar este nuevo camión.





KNOCKOUT KINGS ÉRAMOS POCOS...

BOXEADORES OCULTOS
Elige el modo Carrera para crear un nuevo boxeador. Introduce como nombre uno de los que os ofrecemos y conseguirás un luchador oculto. Si vas a la pantalla de ranking puedes salvarlo en tu memory card para utilizarlo más tarde en el modo Carrera o Exhibición.

ROSWELL .... Alien
SHMACKO .... Payaso
GARGOYLE .... Gárgola
TIM DUNCAN .... Jugador de baloncesto
MARLON WAYANS .... Comediante
JERMAINE DUPRI .... Músico hip-hop
Q TIP .... El hombre de la tribu llamada Quest
O .... El señor que ha hecho la música del juego
MARC ECKO .... Fundador de la ropa Ecko
ED MAHONE .... Boxeador imbatido



METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Truco, truco, lo que se dice un truco, tampoco es, pero es lo más parecido que hemos podido encontrar para este magnífico juego.

DIBUJO ALTERNATIVO
Enciende la consola con el juego dentro, y cuando aparezca el logo de Konami, pulsa Start. De esta manera podrás ver una ilustración del ninja sin máscara.



¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO: ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199

(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

¡CORRE, que se acaban!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET

Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship



4 Tomb Raider III (2ª parte), Apocalypse, Bichos, ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4



7 Rigdge Racer Type 4, Asterix, Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous: El Principio, Reportaje Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)



8 Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Cool Boarders 2 Platinum, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)



9 Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje especial feria E^3.



10 Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.



11 Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.



12 Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS



13 Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1º parte), WWF Attitude, Silent Hill (2º parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!



14 Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte), Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª y última parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.



15 Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Speed Freaks, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

especiales



FINAL FANTASY VII Monográfico especial: La guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas extremas secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

AGOTADO



RESIDENT EVIL Monográfico especial: La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2 y Resident Evil:* trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III Monográfico especial: Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!



FINAL FANTASY VIII Monográfico especial: Si te gustó nuestra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

LAS REVISTAS SE VENDEN AL PRECIO DE PORTADA (495 PESETAS) + GASTOS DE ENVÍO Y SE PAGAN CONTRA REEMBOLSO AL RECIBIR LA/S REVISTA/S.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
FEBRERO		
GLOVER	HASBRO	PROEIN
NBA 2000	ACTIVISION	PROEIN
F1 99	EIDOS	PROEIN
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	PROEIN
QBERT	HASBRO	PROEIN
URBAN CHAOS	EIDOS	PROEIN
THRASHER S&D	TAKE 2	PROEIN
PANZER GENERAL III	THE LEARNING CO.	PROEIN
EPGA GOLF	GREMLIN	INFOGRAMES
EAGLE ONE	SIMIS	INFOGRAMES
HUGO 2	ITE MEDIA	INFOGRAMES
SOUTH PARK LUV SHACK	ACCLAIM	ACCLAIM
PRINCE NASEEM BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
NASCAR 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
SUPERCROSS 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
WCW MAYHEM	EA	ELECTRONIC ARTS
NHL CHAMPIONSHIP 2000	ACTIVISION	PROEIN
VIGILANTE 8	ACTIVISION	PROEIN
POOL	CODEMASTERS	PROEIN
CIBER TIGER	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
ROAD RASH UNCHAINED	EA STUDIOS	ELECTRONIC ARTS
SPEC OPS	TAKE 2	PROEIN
MTV SNOWBOARDING	THQ	PROEIN
HELL NIGHT	KONAMI	KONAMI
24 HORAS DE LE MANS	EUTECHNYX	INFOGRAMES
BUGS LIFE ACTIVITY CENTER	SCEE / DISNEY	SONY
EHRGEIZ	SQUARE	SONY
TINY TANK	APPALOOSA	SONY
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
COOL BOARDERS 4	989 STUDIOS	SONY
WARPATH	DREAMWORKS	ELECTRONIC
ARTSISS PRO EVOLUTION	KONAMI	KONAMI

TÍTULO	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
MARZO		
ECW HARDCORE	ACCLAIM	ACCLAIM
NHL FACE OFF	989 STUDIOS	SONY
SAGA FRONTIER 2	SQUARE	SONY
BALDUR'S GATE	BIOWARE	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	VIS INTERACTIVE	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN
GEKIDO	NAPS TEAM	INFOGRAMES
RALLY MASTERS	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
CRUSADERS OF M&M	3DO	INFOGRAMES
GLOBAL ASSAULT	3DO	INFOGRAMES
SARGES HEROES	3DO	INFOGRAMES
COLIN MC RAE 2	CODEMASTERS	PROEIN
FEAR FACTOR	EIDOS	PROEIN
RESIDENT EVIL 3	CAPCOM	PROEIN
UEFA 2000	EIDOS	PROEIN
ABRIL		
ARMORINES	ACCLAIM	ACCLAIM
RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
JOJO'S ADVENTURE	CAPCOM	VIRGIN
SF EX + ALPHA 2	CAPCOM	VIRGIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
TOY STORY 2	ACTIVISION	PROEIN
X-MEN	ACTIVISION	PROEIN
MICROMACHINES V-4	CODEMASTERS	PROEIN
OFF THE ROAD	CODEMASTERS	PROEIN
PROJECT LITTLE B'S	CODEMASTERS	PROEIN
COMMANDOS 2	EIDOS	PROEIN
RAILROAD TYCOON II	TAKE 2	PROEIN
SPECS OPS	TAKE 2	PROEIN
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN

¿Qué os pensabais, que los señores de Square sólo se dedicaban a parir *Final Fantasys* a porrillo? Pues no, y aquí tenéis un avance de *Saga Frontier 2* para demostraros lo contrario. Además, nuestro exquisito *Cuenta Atrás*, con pocos platos pero todos muy sabrosos, también os ofrece el retorno de los afamados Tombi y Gabriel Logan, así como las primeras imágenes de lo que promete ser todo un bombazo: *Legend of Dragoon*. De postre, nada mejor que el señor Jojo y sus bizarras aventuras, en el que se perfila como otro excelente beat'em-up de Capcom.

acceso directo



DOS HOMBRES Y UN DESTINO

SAGA FRONTIER II



Desarrollador:	**Square**
Editor:	**Square**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**Marzo**



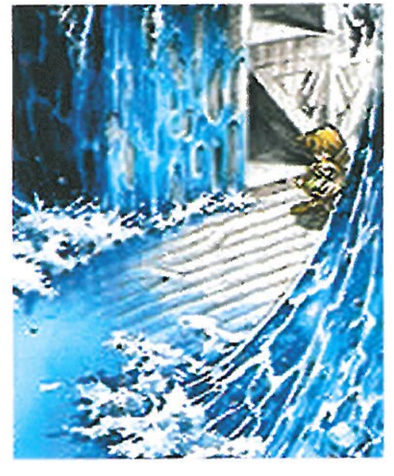




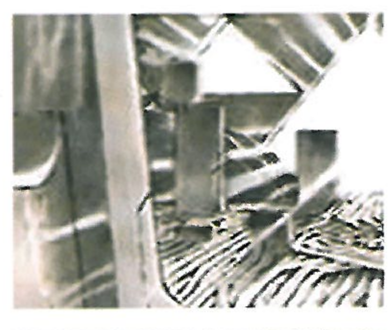
"¿Cómo demonios he venido a parar yo a la cueva de Superman?"

Marzo será el mágico mes en el que aterrizará en España un nuevo juego de rol de Square: *Saga Frontier II*. Tras unos simpáticos gráficos en dos dimensiones, este título esconde una historia épica donde las haya que nos devuelve a un mundo de dragones y mazmorras típico de los RPG de la era Super Nintendo.

De hecho el juego no tiene una, sino dos grandes historias que se entrecruzan. Por un lado tenemos la tragedia de la familia real de Finney, que arranca con el nacimiento del heredero del rey Gustavo XII, bautizado con el imaginativo nombre de Gustavo XIII. Cuando el primogénito real llega a los siete años, la tradición pide que cumpla un rito para demostrar que tiene el *Anima* suficiente para invocar hechizos, pero el pobre Gustavo XIII sale rana (con ese nombre ¿qué esperaban?). Resultado: la ignominia, el escándalo, la mofa, el exilio a perpetuidad y tres meses sin postre. Pero el pobre Gustavito no se verá solo en su andadura fuera de su país ya que su madre, Sophie, se apiada de él y le acompaña, dividiéndose así la familia. Con los años el niño se transforma en hombre, compensando su carencia de poderes mágicos gracias a sus habilidades como guerrero y, por qué no decirlo, a una enorme espada forjada en acero que no tiene parangón en su época (se supone que estamos en el siglo XIII).

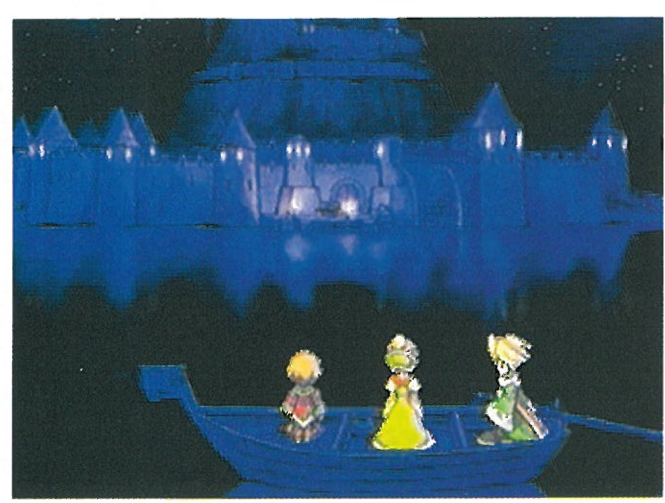


Paralelamente a esta historia, también podremos conocer las peripecias de Wil Knight, un huérfano educado por sus tíos que decide seguir los pasos de su difunto padre haciéndose excavador de Quell (se trata de un extraño mineral con propiedades mágicas). Pronto descubrirá que la









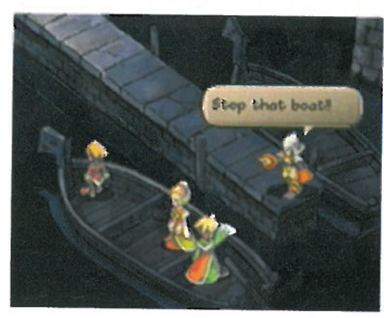
COMBOS POR TURNOS

Los aficionados al RPG que gusten de las mil y una opciones en las batallas por turnos disfrutarán de lo lindo en *Saga Frontier II*. Para empezar, hay hasta tres sistemas de combate diferentes: el uno contra uno (en el que un miembro de nuestro equipo lucha en solitario contra el enemigo), las luchas en equipo (en el que podrás controlar hasta cuatro personajes) y las batallas estratégicas (en las que haremos avanzar a nuestras unidades sobre el campo de batalla como si fueran piezas en un tablero de ajedrez). En las batallas se pueden ver unos notables efectos de luz para representar las magias y algún que otro polígono, aunque los personajes mantienen el *look* de dibujo animado. Lo mejor, sin duda, son los combos que realizan los personajes al combinar sus movimientos, multiplicándose así el efecto de las magias. La única pega que se le puede poner es el triste aspecto de muchos enemigos, que la mayoría de las veces no pasan de ser simples alimañas: ranas, arañas, hormigas... La verdad es que para eliminarlos, en vez de magia, bastaría con aplicar un poco de Pato WC.





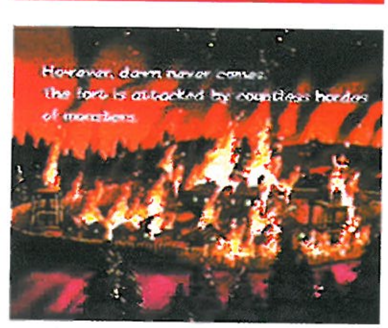








"Que bonito día para hacer una barbacoa, pues..."



"... Creo que al final se me ha ido la mano con la candela para las butifarras."

muerte de su progenitor está íntimamente ligada a la búsqueda de un Huevo Maligno, que da a su poseedor el poder de controlar a monstruos y bestias.

LIBRE ALBEDRÍO

Una de las grandes bazas de este juego es la libertad que da al usuario para avanzar en sus tramas argumentales. Las historias de Gustavo y Wil están divididas en una serie de eventos a los que puedes acceder a través del mapa del juego. Cada vez que resuelvas uno de estos episodios aparecerán uno o dos nuevos para elegir. El resultado es que el jugador no se ve obligado a desarrollar linealmente la historia, sino que siempre puede elegir entre tres o cuatro episodios diferentes para jugar con uno u otro protagonista. Evidentemente, las dos tramas no están completamente divididas, así que completar las aventuras de un personaje nos ayudará a entender lo que le está pasando al otro y viceversa.

Tras jugar unas cuantas horas con *Saga Frontier II* ya podemos asegurar que este título hace justicia al prestigio de Square dentro del campo de los RPG, pero no podemos obviar que su falta de espectacularidad puede hacer que pase algo desapercibido en el mercado occidental. No nos engañemos: tras el impacto visual de *Final Fantasy VIII* no todo el mundo sabrá apreciar en su justa medida un título en el que no hay ni una sola secuencia de vídeo, y que apuesta por unos gráficos que dejan de lado tanto polígonos como prerenderizaciones. Una auténtica lástima, porque si se le da una oportunidad a *Saga Frontier II*, el jugador puede descubrir el encanto de sus paisajes que parecen dibujados con acuarelas, la belleza de su convincente banda sonora, o la tremenda diversión que proporciona el desarrollo abierto de la historia.

Al fin y al cabo estamos hablando de un título que no está programado precisamente por unos advenedizos. El director del juego, Akitoshi Kawazu, participó en la creación de los míticos dos primeros episodios de *Final Fantasy*, y ha sido el verdadero padre de las series *Romancing Saga* y *Saga Frontier*. Con semejante currículum no se podía esperar encontrar en *Saga Frontier II* otra cosa que trabajo bien hecho.

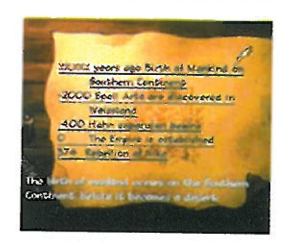
Ya sólo falta esperar un par de meses y rezar para que Sony se decida a traducir al castellano este título para que todo el mundo pueda disfrutar de él. Puede que *Saga Frontier II* sea un lanzamiento menor dentro del inconmensurable catálogo de Square, pero hoy por hoy una obra menor de esta compañía es mejor que el 99% de los títulos de rol del resto de desarrolladores.

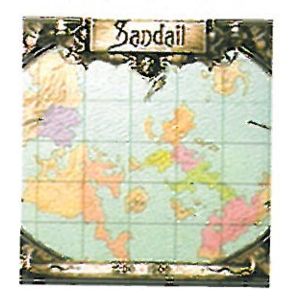








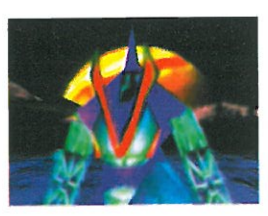


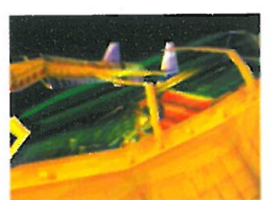


SPACE DEBRIS

¡COMANDO G, SIEMPRE ALERTA ESTÁ!



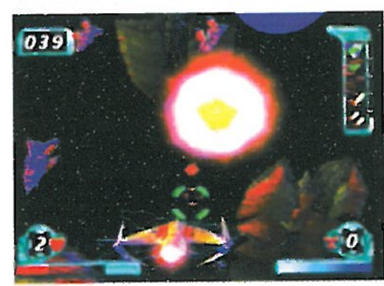




-Recuerda que me debes 500 pelas, cambio.
-Eso ya lo veremos, corto.
-¡Sí, encima que eres un roñas, insultame!

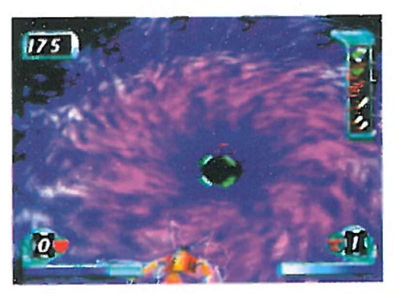


Desarrollador: **Rage Software**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Falta muy poco**









Estos extraterrestres no aprenden nunca. Miles y miles de invasiones con menos éxito que la carrera como cantante de Jesulín de Ubrique y aún siguen empeñados en conquistar nuestro planeta a base de engendros mecánicos, rayos de colorines y naves nodrizas en cantidades industriales. *Space Debris* nos propone ponernos otra vez el mono de soldado espacial con vocación de héroe galáctico para que aniquilemos hordas y hordas de extraterrestres malvados a bordo de la típica nave de diseño pijotero con propulsión a chorro.

El juego supone una adaptación a las 3D de los clásicos matamarcianos hiperadictivos de los años 80, y aunque técnicamente el entorno tridimensional en el que nos movemos es más que notable (los efectos de luz, aunque con cierto aspecto pirotécnico, son espectaculares) parece ser que a los señores de Rage se les ha olvidado que un juego, como su nombre indica, ha de ser jugable. En la beta que hemos probado, la inteligencia de los habitualmente poco sagaces marcianos no tiene nada que envidiar a la de Stephen Hawkings, y la velocidad de los disparos que hemos de intentar esquivar es más que supersónica, con lo que fácilmente podemos coger complejo de muñeco de pim-pam-pum. O la versión final del juego intenta hacer nuestra aventura un poco más manejable, o los marcianos por fin conseguirán su objetivo a nuestra costa.

ECW HARDCORE REVOLUTION

LUCHAD, LUCHAD, MALDITOS







"¡Pongo a Dios por testigo que jamás he pasado hambre!"

Desarrollador: **Acclaim Sports**
Editor: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**
Lanzamiento: **Marzo**







A pesar de que en nuestro país la lucha libre despierta actualmente menos pasiones que el último disco de Los Pecos (quedan ya muy lejos aquellas míticas veladas de *Pressing Catch* en Tele 5), en Estados Unidos el fanatismo por los espectáculos cómico-mamporreros protagonizados por cachas horteras goza de una salud inmejorable. Buena prueba de ello es la larga retahíla de títulos para Playstation que Acclaim se ha empeñado en lanzar al mercado casi sin interrupción. El último en sumarse al mogollón es *ECW Hardcore Revolution*, un clónico de *WWF Attitude* centrado en la más cafre y salvaje de todas las ligas de *wrestling* americanas. Con una lista de opciones y un diseño de menús y escenarios prácticamente idénticos a los de su modelo, *ECW* ofrece a los nostálgicos de Hulk Hogan una lista de 55 luchadores y luchadoras de aspecto barriobajero dispuestos a hacerse mucha pupa. La variedad de competiciones es tremenda, desde el típico uno contra uno hasta la lucha al por mayor entre varios contendientes. Pero si lo nuestro es la aventura podremos realizar un tour "profesional" por diversos tugurios de Estados Unidos y también tendremos la oportunidad de diseñar nuestro propio show televisivo combinando diversos combates y modalidades de lucha para convertirnos en el José Luis Moreno de la lucha libre. Con una originalidad bajo mínimos y un aspecto técnico bastante pobre (los luchadores muestran una rigidez sobrenatural, y el nivel de detalle de personajes y escenarios es de una rusticidad considerable), como no cambien muchas cosas en este juego sólo le sacarán partido aquellos que aún recuerden los ínclitos comentarios de Héctor del Mar en "su cadena amiga".





VUELVE EL COCHE ARAÑA

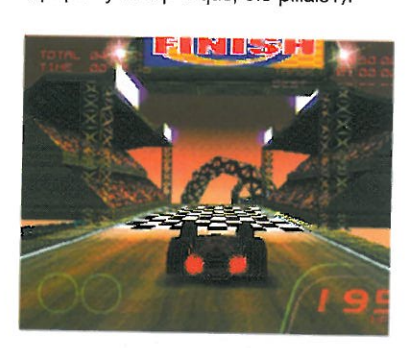
ROLLCAGE STAGE II



Desarrollador: **ATD**
Editor: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Primavera**

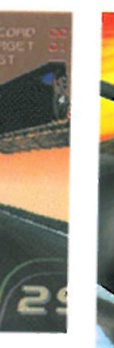
Psygnosis vuelve a la carga con su creación más adrenalítica y excitante de los últimos años: *Rollcage*. Esta especie de *WipeOut* sobre ruedas nos dejó un magnífico sabor de boca y, ahora, su segunda parte promete volarnos la cabeza con sus carreras llenas de acción desenfrenada. Por lo que hemos podido apreciar los desarrolladores han trabajado duro para pulir un poco más sus excelentes gráficos y, sobretodo, mejorar el desarrollo de las carreras. Así si en la primera entrega la anarquía que se desataba sobre la pista producía una cierta confusión, en esta ocasión han logrado que el jugador sienta que sus logros dependen de la habilidad y no del factor suerte.

Pero lo más interesante de este *Stage II* son la multitud de modos de juego y extras nuevos que aparecen en él. Destaca especialmente el modo Scramble en el que se deben superar una serie de pruebas de habilidad, un poco al estilo de los famosos tests de aptitud de *Gran Turismo*. Llegar a la meta en un tiempo límite haciendo todo tipo de piruetas sobre abismos sin fondo, es un reto que os dará más "pique" que el portavoz del gobierno ("pique" y Josep Piqué, ¿lo pilláis?).











[Nota de la dirección: estimado lector, si conoces algún redactor apto para la revista que envíe el currículum ya mismo porque como no mejore el nivel de los chistes pronto habrá una vacante]



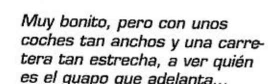
DESTRUCCIÓN, AMIGO CONDUCTOR

Los programadores también se han sacado de la manga un modo prometedor modo *Demolition* en el que el objetivo consiste en conseguir destrozar los edificios y objetos que rodean a los circuitos de juego en el menor tiempo posible. En los modos de juego más típicos también ha habido novedades. De esta manera, en la liguilla para un jugador, aparte de tener que ganar puntos en las carreras normales, también deberemos superar unos eventos especiales llamados Knockout stage. En esta competición se va eliminando a cada vuelta al corredor que va en última posición, por lo que el jugador se ve obligado a mejorar su rendimiento a medida que avanza la carrera.



Otro aspecto novedoso es que se han intentado personalizar más los coches, por lo que ahora notaremos más las diferencias a la hora de conducir uno u otro modelo, e incluso habrá armas que estarán vetadas para los vehículos más petarderos. Eso sí, todos traen el sentido arácnido de serie por lo que en esta parte podremos seguir haciendo carreras pegados a los techos de los túneles.





Muy bonito, pero con unos coches tan anchos y una carretera tan estrecha, a ver quién es el guapo que adelanta...











La gran pregunta es: ¿dónde llevan estos coches la rueda de recambio?



THE LEGEND OF DRAGOON

DRAGOONES Y MAZMOORRAS







Al lado de este pedazo de rubiales, el Cid de FFVII *se queda como un simple señor Galindo.*

Desarrollador: **Sony**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Por confirmar**

Sony ha decidido por fin lanzar al mercado (japonés, no nos hagamos ilusiones todavía) el que será uno de los últimos grandes proyectos de la compañía para PlayStation: *The Legend of Dragoon.* Este RPG está englobado dentro del planteamiento más tradicional de la 'espada y brujería', con montones de hechizos, caballeros, dragones y mundos que hay que salvar dos veces antes de irse a dormir. La historia nos presenta a Dart, un héroe que busca vengarse de aquellos que hicieron desaparecer a sus padres cuando era niño (parece que desde Conan, los malos de las historias no han aprendido que, con el tiempo, los retoños de sus víctimas crecen con unos músculos y una mala baba muy a tener en cuenta).

Una de las características más importantes tanto del protagonista como de sus compañeros es la posibilidad de ejecutar combos en los combates por turnos. Cuando realicemos un ataque, si apretamos en el momento correcto un botón determinado, tendremos la posibilidad de ejecutar un segundo golpe. Por supuesto, conforme avancemos en el juego, obtendremos nuevos golpes adicionales así como contraataques muy perjudiciales para la salud de nuestros enemigos. Otra de las novedades de *The Legend of Dragoon* es el sistema de magia. En cada combate acumularemos los llamados 'Puntos espirituales', con los cuales podremos transformarnos durante unos instantes en los poderosos Señores de los dragones, los Dragoons (parece que los desarrolladores tienen serios problemas con los nombres), capaces de propinar terribles golpes y lanzar hechizos. Escenas cinemáticas de gran calidad, cuatro CDs, y todo el sabor de los RPGs clásicos es lo que nos ofrecerá *The Legend of Dragoon*... en el supuesto caso que Sony se digne a traerlo a nuestro país.



ESTO PROMETE





SYPHON FILTER 2

SYPHON-NIA EN PRIMAVERA









Tras su primera aventura, Logan ha hecho sus pinitos con la Benemérita: "A ver, los papeles del camión".

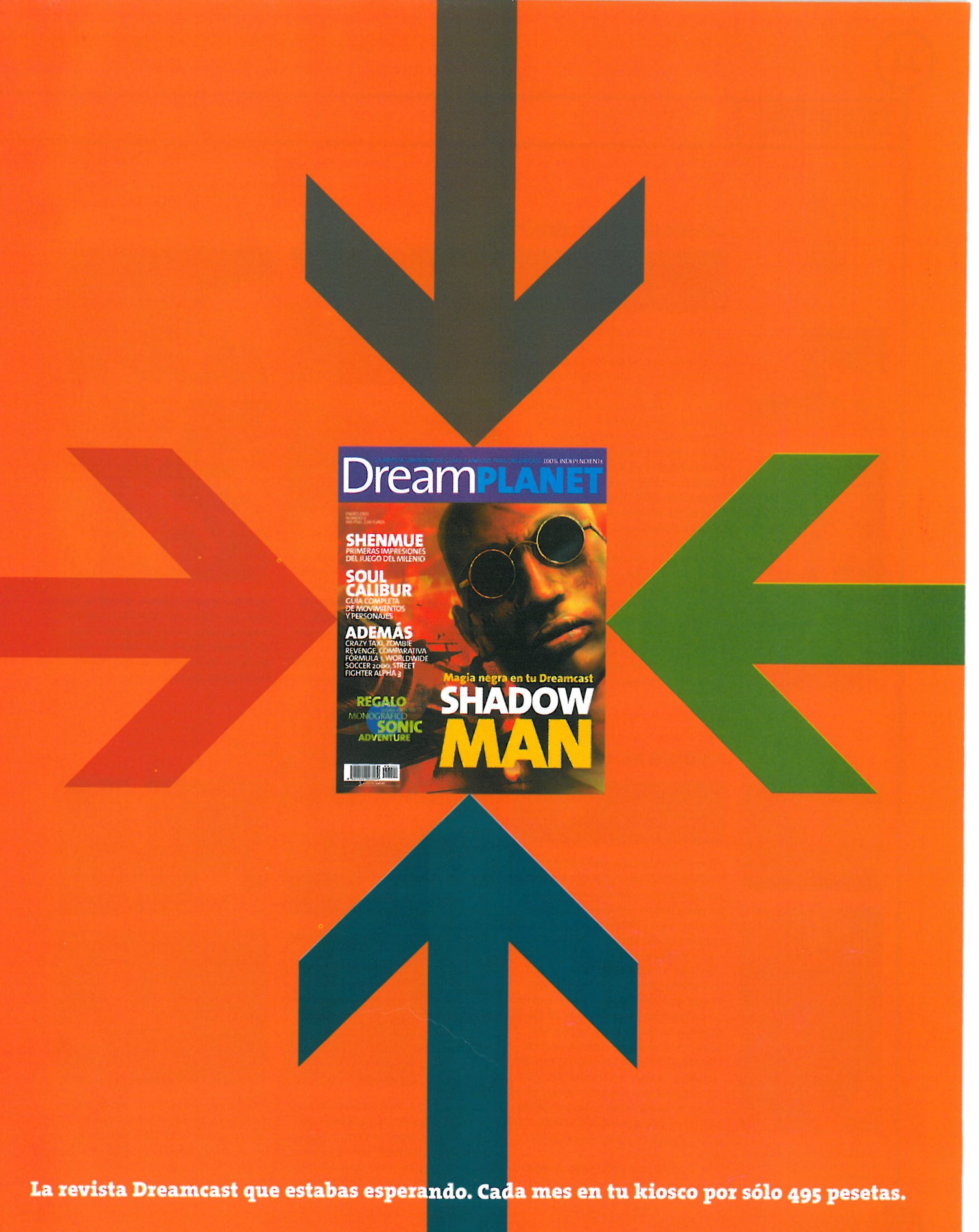
Desarrollador: **989 Studios**
Editor: **989 Studios**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Marzo**

A todos aquellos que afirman que "donde se ponga un buen Gabriel Logan que se quite cualquier Solid Snake del tres al cuarto", 989 Studios les tiene reservada una maravillosa sorpresa. La segunda parte de las aventuras del agente secreto con menos cuello del mundo está ya bastante avanzada y promete dejar a su predecesora en un inocente paseo infantil. *Syphon Filter 2* contará con 20 inmensos niveles que explorar por un héroe que, tras descubrir los trapos sucios de la Agencia en la que daba el callo, será ahora acusado por sus antiguos superiores de desencadenar la plaga vírica que da nombre al juego (ya sólo le falta al pobre hombre que le hagan socio del Real Madrid). Para restablecer su honor perdido Logan contará con un nuevo arsenal que incluye armas como un lanzallamas, una ballesta o un machete de doble hoja prestado por Cocodrilo Dundee. Además, contará con la ayuda de su amiga Lian Xing, que intentará aprovechar la coyuntura para intimar un poco más con su colega. Aunque el motor 3D del juego no ha variado respecto a la primera parte, Logan lucirá unas animaciones más suaves y tendrá la capacidad de apuntar a distintas partes del cuerpo de sus enemigos. Completan los atractivos de este título una mayor interacción con el entorno, un modo Deathmatch para dos jugadores y unos jefes malvados más resistentes que los detritus pajariles incrustados en el capó del Drakomóvil. Dentro de poco, los dos CDs de *Syphon Filter 2* aguardarán impacientes la llegada de nuevos aspirantes a Logan, Gabriel Logan.








LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE
DreamPLANET
SHENMUE
PRIMERAS IMPRESIONES DEL JUEGO DEL MILENIO
SOUL CALIBUR
GUÍA COMPLETA DE MOVIMIENTOS Y PERSONAJES
ADEMÁS
CRAZY TAXI, ZOMBIE REVENGE, COMPARATIVA FÓRMULA 1, WORLDWIDE SOCCER 2000, STREET FIGHTER ALPHA 3
REGALO
MONOGRÁFICO
SONIC ADVENTURE
Magia negra en tu Dreamcast
SHADOW MAN
La revista Dreamcast que estabas esperando. Cada mes en tu kiosco por sólo 495 pesetas.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

JOJOLGORIO A GOLPES



Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: **Abril**





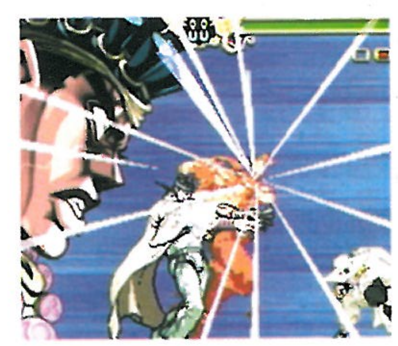
A pesar de lo que piensen ciertos individuos de mente poligonal, parece que los beat'em-ups en dos dimensiones están todavía lejos de desaparecer del panorama del videojuego. Más aún si tenemos en cuenta la espectacularidad y la calidad que destila la última incursión de Capcom en este género. Basado en un famoso manga, *Jojo's Bizarre Adventure* nos presenta a Jotaro Josuke, un hombre que aparte de un mote risible –Jojo– tiene una serie de amigos con los cuales viaja por el Lejano Oriente en busca del secuestrador de su madre, Dio.

Como pasó con *Street Fighter Alpha 3*, Capcom ha logrado llevar al máximo las capacidades de nuestra Play a la hora de gestionar gráficos en dos dimensiones. Aunque en esta conversión se han perdido algunos cuadros de animación de los personajes, la velocidad y la tremenda jugabilidad de la recreativa está inexplicablemente presente. Para que os hagáis una idea, la versión arcade necesitaba la potencia de la placa CPS-III de Capcom para poder gestionar la masiva cantidad de animaciones y efectos de este título. Esto es debido a que, además de controlar a un luchador, tendremos la opción de pelear con su *alter ego* espiritual, una especie de avatar capaz de absorber golpes y realizar increíbles ataques especiales. Un divertido modo historia, sub-juegos muy trabajados (como un increíble shoot'em-up lateral) y toda la acción de la recreativa, muy pronto en los circuitos de nuestra Play.









TOMBI 2

VUELVE EL LOCO DEL PELO ROSA

Desarrollador: **Whoopee Camp**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Pueeees...**





"¡Maldición! En este puente mis colegas me han vuelto a dejar colgado."

Uno de los personajes más limpios del catálogo PlayStation (por algo sus principales enemigos eran los cerdos) está a punto de realizar su segunda incursión en nuestra gris. Sin duda, uno de los elementos más destacables de *Tombi 2* es su completa conversión a las 3D, manteniéndose intactos todos los elementos que conformaban el colorido y extraño mundo que nuestro protagonista exploraba en la primera parte. A pesar de ello, al igual que en títulos como *Klonoa* o la saga *Crash*, estas tres dimensiones no son reales. Es decir, los gráficos son poligonales y aportan una notable sensación de profundidad en los escenarios, pero el desarrollo del juego es como los plataformas en dos dimensiones de toda la vida: un único camino, y allá te las veas y te las saltes.

Al principio costará bastante acostumbrarse a los nuevos escenarios, ya que puede darse la curiosa situación de ver al fondo del escenario una plataforma a la cual podríamos llegar –en teoría– con un simple salto, y descubrir que hasta que no caminemos un poco más siguiendo el camino prefijado no podremos alcanzarla. Además de nuevos ítems como los turbocalzoncillos o nuevos objetivos que cumplir, Tombi contará con la ayuda de un extraño bicho llamado Zippo (no, no va con gasolina ni sirve para fardar de mechero en la disco).









En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Con cerca de un mes de adelanto sobre la fecha prevista llega a nuestro país *GT2*, el simulador de conducción por excelencia, y se lleva como premio 6 páginas de análisis y el protagonismo de este *En Órbita*. Pero como no todo son derrapes y acelerones, preparaos para visitar una particular adaptación de la serie negra a nuestra Playstation de la mano de *Discworld Noir*. Aunque también podreis volar con *Ace Combat 3*, mamporrearos con *Wu Tang* y partiros el pecho con el hortera de *Rising Zan*. Menos da una piedra, chavales.



PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global



JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

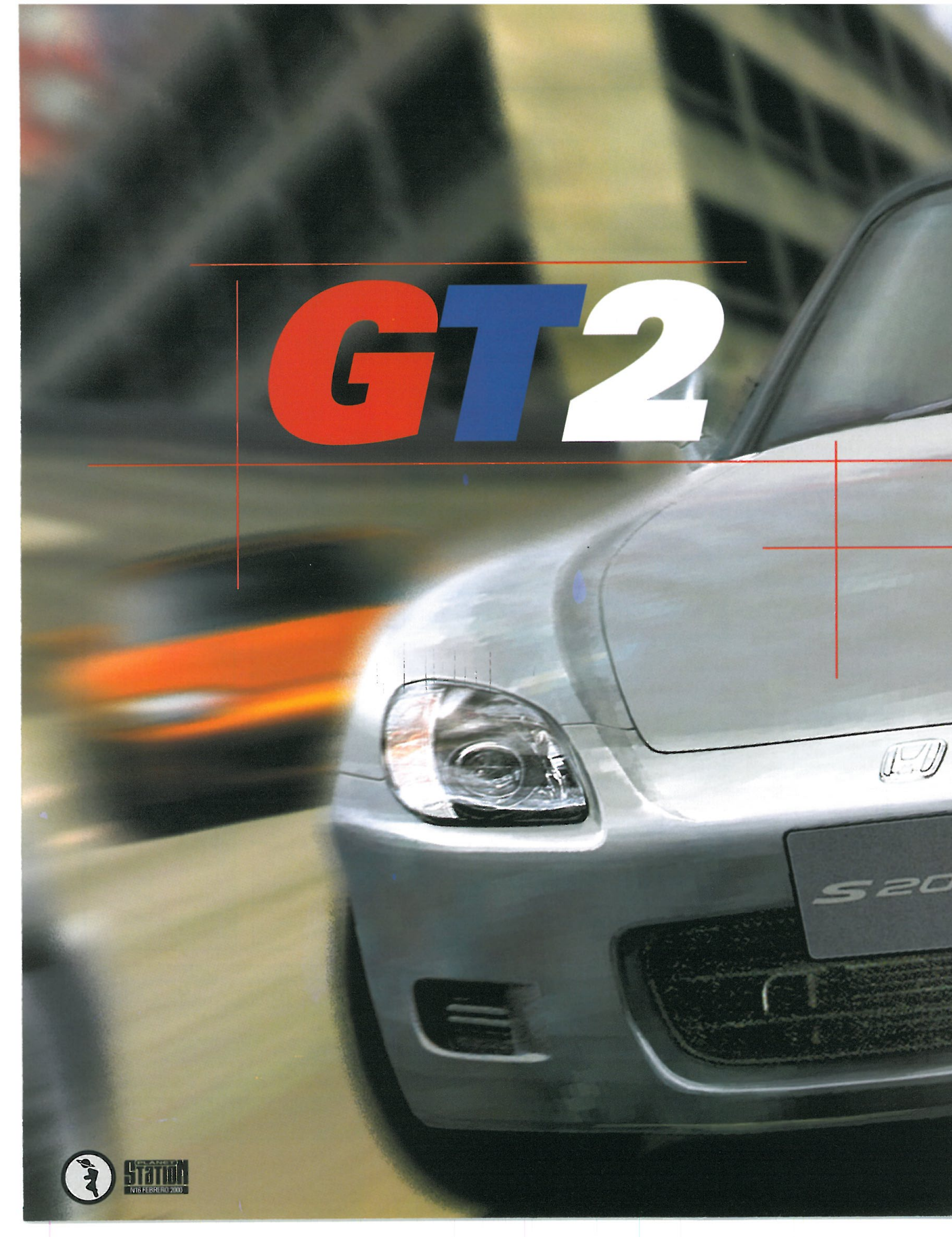
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo

genial	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.


GT2
PLANET Station
N16 FEBRERO 2000

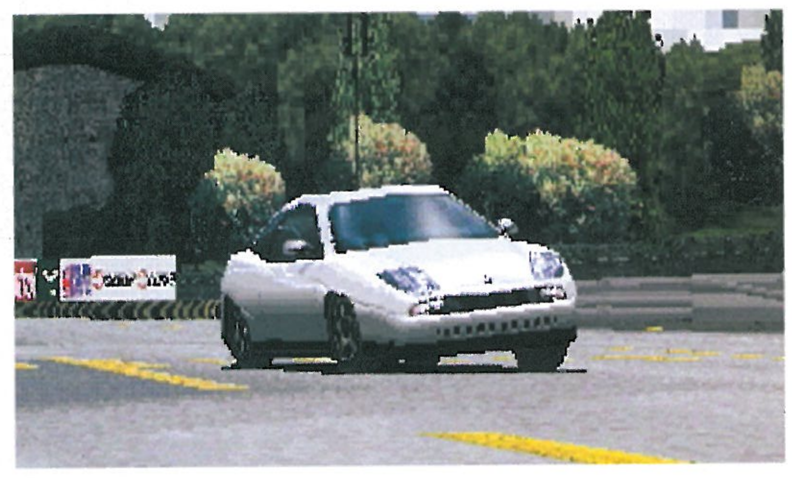


ME PIDO EL CINQUECENTO

Gran Turismo revolucionó el concepto "juegos de conducción" del mundo de los videojuegos. Decenas de coches reales a nuestra disposición para formarnos nuestra propia escudería personal, licencias de conducción que conseguir superando endiabladas pruebas de habilidad, múltiples posibilidades para potenciar nuestros bólidos y la sensación de realismo al volante mejor conseguida de la historia. Si os decimos que la segunda parte de la obra maestra de Polyphony Digital deja a su antecesora en pañales, ¿no os entran ganas de pasar página y echar un vistazo a este monumento al mundo del automóvil? Pues por nosotros no os reprimáis.

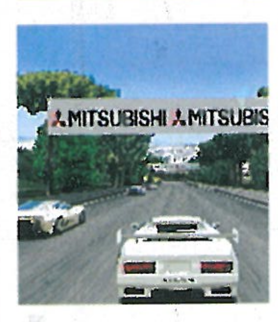


Género:	**SIMULADOR**
Idioma:	**CASTELLANO**
Desarrollador:	**Polyphony Digital**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**Por confirmar**











Después de muchas idas y venidas respecto a la fecha de lanzamiento del juego (y que incluso nos llevaron a meter la gamba en la noticia del número del mes pasado), *GT2* está por fin disponible en nuestro país con algo de antelación respecto a la fecha prevista. Y ciertamente os podemos afirmar que la incertidumbre ha merecido la pena. Desde las primeras imágenes de la trepidante intro de *Gran Turismo 2*, cualquier aficionado a los juegos de conducción podrá darse cuenta de que no está ante el último y rutinario lanzamiento del género, destinado a saciar momentáneamente las ansias de velocidad y tensión competitiva de aquellos que no tienen el privilegio de guardar un cochazo en su garaje. Si encima comprobamos que el título se compone de dos CDs (modo Arcade y modo Gran Turismo) es fácil hacerse la idea de que no tenemos ante nosotros un título que sólo nos va a durar tres telediarios. Y si para rematarlo consideramos que su punto de partida es un juego que ha vendido millones de copias y que aparece en todos los *rankings* como uno de los títulos imprescindibles de la gris, sólo queda que nos limpiemos un poco la baba antes de introducirnos en el universo de *Gran Turismo 2*.







PISANDO SOBRE SEGURO

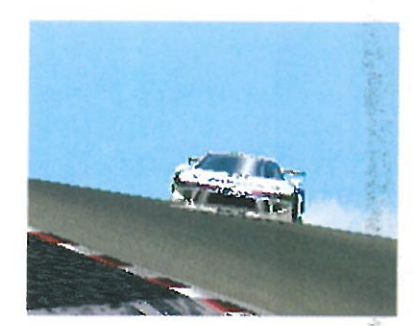
GT2 no supone ninguna revolución respecto a su predecesor, cosa comprensible si se tiene en cuenta que la primera parte es toda una maravilla. Pero esta secuela aporta tanto una mayor profundización en la sensación de realismo como un impresionante fondo documental del juego. De hecho, más que un juego sobre coches, es una mezcla de enciclopedia y catálogo del mercado del automóvil ideal para aquellos que tengan pensando invertir sus ahorros en cambiar ese Seat Panda que está en las últimas. Además se incluyen una serie de nuevos detalles que intentan cubrir aspectos que el primer *Gran Turismo* había dejado olvidados.

El primer aspecto que hace recordar mucho a *GT* es el apartado gráfico del juego. Teniendo en cuenta la gran calidad de su antecesor, *GT2* no presenta apenas variaciones: ligeros retoques en los reflejos de los coches, algunos fondos más trabajados y nuevos circuitos con algo más de detalle. Tampoco se ha modificado la aparente "invulnerabilidad" de los coches: en el primer juego, aunque nos pegásemos un trancazo capaz de mandar directamente nuestro automóvil al chatarrero más cercano con la etiqueta "Siniestro total", la carrocería del bólido se mantenía más impoluta que la calva de Míster Proper. Pero esto no quiere decir que en *GT2*

¡VÁMONOS DE RALLY!

Una de las innovaciones más destacadas del nuevo *GT2* es la opción de conducir los más potentes coches de rally del mercado en el modo Arcade. Deberemos recorrer en solitario o contra un colega diferentes pistas en el menor tiempo posible y, si deseamos mejorar nuestras prestaciones, competiremos contra un "coche fantasma" que imitará nuestro último recorrido. La irregularidad de las pistas de tierra y el complicado control del derrape contribuyen a dar aún más variedad al juego.











disfrutemos de barra libre de porrazos. Aunque no tengamos constancia visual de ello, la dirección, la amortiguación o los neumáticos se mostrarán extraordinariamente sensibles a los malos tratos que les causemos y nos exigirán responsabilidades dificultando (¡y de qué manera!) nuestra conducción.

Si nos referimos a las extraordinarias repeticiones que *GT* nos ofrecía y que dejarían muerto de envidia a cualquier realizador televisivo de pacotilla, la planificación visual se mantiene con algunas pequeñas modificaciones, como planos a vista de pájaro y a ras de carretera. Pero ahora se incluye un aspecto didáctico muy atractivo, pues veremos reflejado cómo utilizamos durante la carrera el acelerador, el freno y la dirección mediante un sencillo esquema. Así, cuando contemplemos ese patético derrape que se acabó convirtiendo en un triple trompo con tirabuzón podremos dejar de echarle la culpa al encerado del asfalto y ver claramente en qué la pifiamos.

OÍDO AL PARCHE

Aunque el juego no presente grandes innovaciones tecnológicas, no todo sigue igual en el apartado técnico. Imaginad a los señores de Polyphony pateándose todo el mundo para contactar con cada uno de los fabricantes de coches que aparecen en el juego, grabando directamente el sonido del motor de los automóviles, y trasladando este inmenso trabajo de chinos a nuestras correrías. El resultado es un impresionante repertorio de efectos sonoros y una increíble sensación de realismo que nos hará sentir las aceleraciones, reducciones y frenados de cada coche como una experiencia única. Si a esto le sumamos un trabajo extraordinario de los planos sonoros que permite escuchar los motores de cada coche individualmente aunque vayan en manada, os podemos asegurar que si cerramos los ojos durante una carrera no cuesta mucho creer que estamos en cualquier mediana de la N-IV un día de operación salida. Asímismo, los menús de gestión han adoptado un *look* visual más intuitivo y claro. Por ejemplo, cuando realicemos modificaciones en nuestro coche

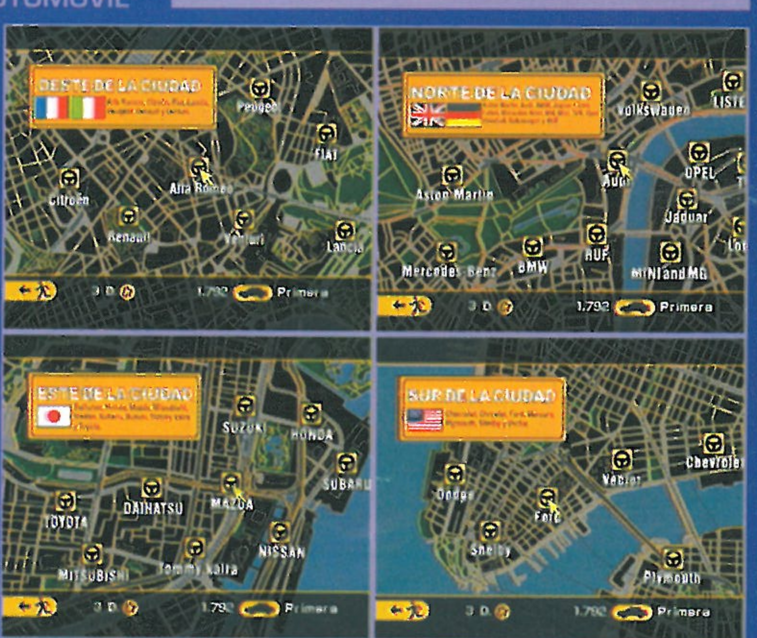
¡¡¡¡Ssscriiiiiiiiich!!!!! "¡Rayos y centellas Patxi! Cuando he dicho que cerraras al coche amarillo no me refería a esto".



En *Gran Turismo 2* tendrás que poner todo el carné en el asador.

LA CIUDAD DEL AUTOMÓVIL

Si en *GT* era difícil perderse a la hora de encontrar el concesionario deseado para hacernos con el coche de nuestro sueños, en esta segunda parte la cosa se complica. Ya que colocar 34 concesionarios uno al lado de otro podría resultar algo caótico, ahora los diferentes fabricantes se han establecidos en diversos barrios de la ciudad para facilitarte el asunto. Así, en la zona norte encontraremos a los alemanes e ingleses, en el sur a los americanos, franceses e italianos se encuentran en el oeste, y el este queda reservado a los nipones, que continúan siendo los más representados.





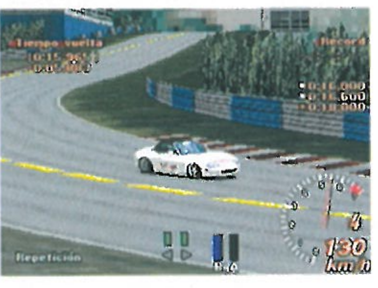
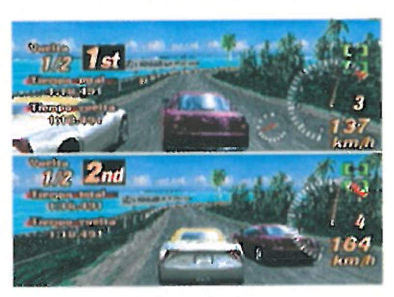
Abajo: Boris Izaguirre en su nuevo utilitario. "¡Qué escándalo! ¡Pero fíjense en el tipazo del conductor del coche azul!"

podremos ver imágenes de las piezas disponibles que nos permitirán hacernos una mejor idea de qué chapuza en concreto estamos realizando.

LA BIBLIA DEL AUTOMÓVIL

Pero sin ningún lugar a dudas, los grandes alicientes de *GT2* que convierten a su predecesor en un juego de niños son su mastodóntica base de datos, la gran ampliación de la lista de coches disponibles y la tremenda verosimilitud que desprende cuando uno se coloca a los



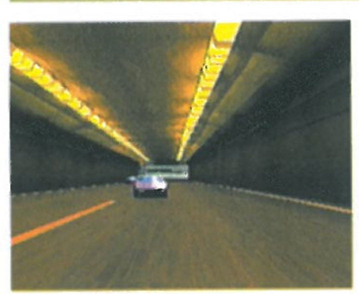
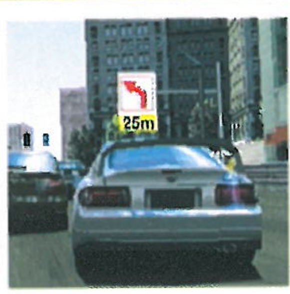

mandos de los casi ¡600! automóviles que el juego ofrece. Cada uno de los coches cuenta con su completísima ficha de datos técnicos e históricos, sus accesorios particulares, su relación de marchas y velocidades propia, y su diseño visual personalizado. Para entendernos, el juego de Polyphony es lo más cercano a tener un gigantesco garaje virtual donde encontrar para salir de paseo prácticamente cualquier coche del mercado exceptuando los míticos Porsche y Ferrari, y nuestros queridos Seat (nuestro grafista Nen ha visto frustrado su gran sueño: un 600 del '67 turboalimentado con barras antivuelco). Para los que se quejaban del toque demasiado *japo* y sofisticado en la elección de fabricantes de la primera parte, en *GT2* podremos llevar desde múltiples utilitarios europeos a mamotretos con forma de monovolúmenes más propios de un repartidor de repostería que de un piloto de carreras. Incluso tendremos a nuestra disposición los rudos *muscle cars* americanos, esos Dodges o Corvettes que parecen armarios roperos y tienen la chapa más



dura que la mollera de Schwarzenneger. Si a todo esto le sumamos los nuevos deportivos clásicos en el modo Gran Turismo y los espectaculares coches de rally, el resultado para los amantes del automóvil es el de un tremendo banquete en restaurante de 5 tenedores con café, copa y puro.

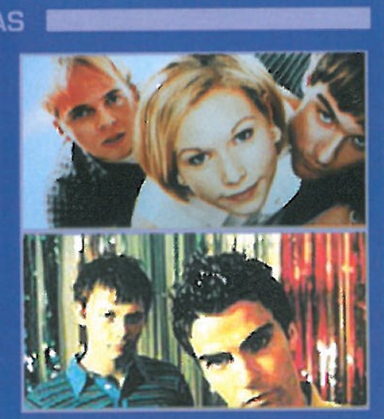
A las clásicas carreras rápidas Arcade y los enfrentamientos uno contra uno (lástima no poder competir contra nuestro colega acompañados de más bólidos manejados por la consola), se suma una gran variedad de competiciones en el modo Gran Turismo: ligas nacionales, eventos especiales, competiciones en



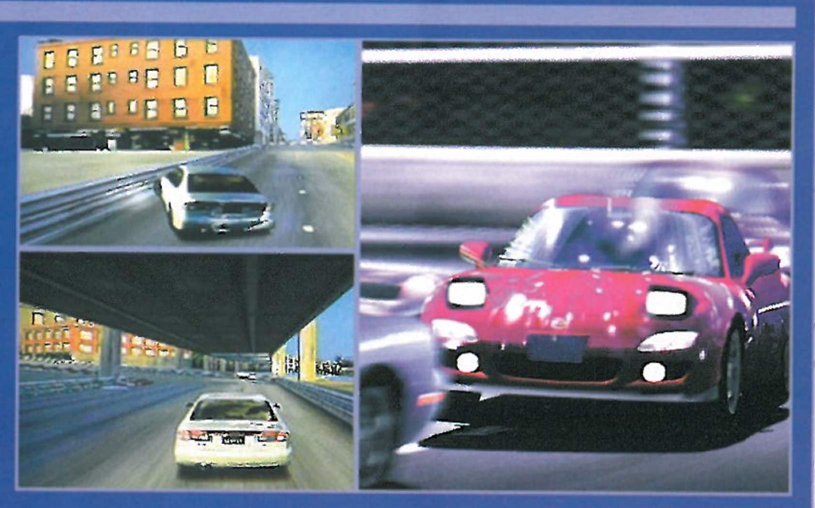
MIS CANCIONES FAVORITAS

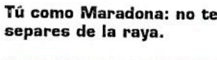
A diferencia de la versión japonesa del juego, amenizada con un estomagante fondo musical a base de pomposos punteos guitarreros que parecen realizados por un imitador nipón de Joe Satriani sin muchas luces, la versión europea del juego incluye una banda sonora exclusiva (aunque algo repetitiva) con la participación de Propellerheads, Stereophonics o The Cardigans entre otros. Una versión *techno* del famoso tema del grupo sueco *My Favourite Game* es la encargada de acompañar la *makinera* presentación del juego.



MIRANDO AL 2000

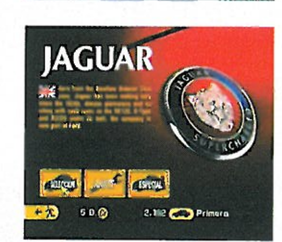
Si las imágenes de las secuencias de vídeo de la intro pueden dejar boquiabiertos a más de uno, dentro de poco el aspecto gráfico de todas nuestras carreras será algo parecido a la retransmisión televisiva del último gran premio de turno. Gracias a la PlayStation 2 y a *Gran Turismo 2000* (con fecha de salida en Japón en el mes de abril), la magistral profundidad del juego se verá acompañada de un aspecto visual sobrecogedor. Además, el título aprovechará el nuevo sistema analógico-sensitivo del *Dual Shock 2*, y dependiendo de la intensidad con la que presionemos el botón correspondiente podremos acelerar o frenar progresivamente.





Tú como Maradona: no te separes de la raya.







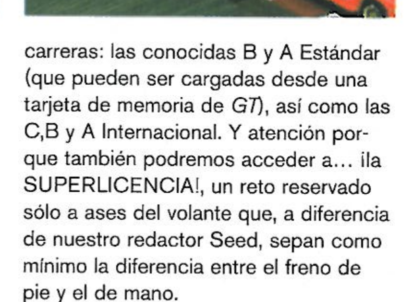












tierra y de resistencia, y copas organizadas por los propios fabricantes. Si alguien no queda satisfecho con esto que busque, compare y si encuentra algo mejor nos lo envíe.

Y en cuanto a los circuitos donde quemar gasolina a todo trapo, tendremos a nuestra disposición 27 recorridos. Junto a viejos escenarios del *GT* original apenas remozados encontramos otros totalmente nuevos —algunos de ellos basados en recorridos reales, como Laguna Seca— que muestran una cierta irregularidad en su diseño: mientras unos no parecen superar en gran medida los circuitos de la primera parte otros, como el recorrido urbano de Seattle son ciertamente fascinantes. Teniendo en cuenta que el juego permite la original opción de recorrer en sentido inverso o en horario nocturno alguna de las pistas, el número total de recorridos llega hasta la nada despreciable cifra de 49.

SIN CONCESIONES

GT2 no es un juego fácil. Tanto en las carreras Arcade como en el modo Gran Turismo ya os podéis ir preparando para sudar a la hora de intentar conseguir el primer puesto. Debido a que el juego es capaz de mostrar hasta 6 coches en pantalla sin apenas ralentizaciones, en esta segunda parte la manera de conducir se adecúa más al "todos contra todos" que su predecesora. Muchas veces encontraremos a los automóviles separados por palmos de terreno, por lo que los arrechuchos, cerradas y choques estarán a la orden del día. A una mejora considerable del estilo de conducción de nuestros adversarios hemos de unir una irresistible tendencia de cada coche a presentar un método propio de manejo que les hace parecerse a un potro salvaje que necesita ser domado (cuando nos ponemos, nos salen unas metáforas que ni Juan Ramón Jiménez).

Y *GT2* no puede ser *GT2* sin tener en cuenta los famosos carnets de conducción, que cientos de imprecaciones de frustración causaron en *GT* entre los jugadores menos competentes. En esta segunda parte hay un total de 6 licencias con nuevas pruebas de habilidad que nos permitirán acceder a nuevas carreras: las conocidas B y A Estándar (que pueden ser cargadas desde una tarjeta de memoria de *GT*), así como las C,B y A Internacional. Y atención porque también podremos acceder a... ¡la SUPERLICENCIA!, un reto reservado sólo a ases del volante que, a diferencia de nuestro redactor Seed, sepan como mínimo la diferencia entre el freno de pie y el de mano.

Gracias a unas posibilidades de juego que se intuyen cercanas al infinito este título llevará al éxtasis celestial a quienes se dejaron los párpados consiguiendo el coche del siglo en la primera parte. Con un planteamiento y un aspecto visual similar a su genial antecesor y una increíble variedad de aspectos atractivos por descubrir, *GT2* pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

EN FIN...

arriba

- > **IMPRESIONANTE** sensación de realismo
- > **¡Casi 600 coches** a tu disposición!
- > **TREMENDA** profundidad de juego...

abajo

- > ...Pero exige mucha dedicación
- > Poca mejoría gráfica
- > Que te guste conducir sin complicaciones

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	5
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	5

global



TERRY PRATCHETT'S *CASANEGRA*

DISCWORLD NOIR



Género:	AVENTURA GRÁFICA
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Perfect Entertainment
Editor:	GT Interactive
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Cada vez más, los usuarios de PlayStation vemos cómo inexplicablemente surgen segundas y terceras partes basadas únicamente en el tirón y el éxito que supuso el juego original, y que lo único que aportan son unos milloncejos a los bolsillos de unos desarrolladores menos originales que un frasco de colonia el día de Reyes. Los señores de Perfect Entertainment debieron tener esto presente cuando decidieron desarrollar *Discworld Noir* para PlayStation: ya tenían suficiente con que las aventuras gráficas fueran un género minoritario en nuestra consola, como para arriesgarse a repetir el 'éxito' que supusieron las dos anteriores entregas, basadas







en las divertidas novelas del escritor Terry Pratchett. De esta manera, han decidido cambiar por completo la ambientación y la parte gráfica de la primera y la segunda entrega, manteniendo el desquiciado sentido del humor característico de la saga.



"¡Facinerioooso! O me devuelves el Atleti o dejo a esta rubia sociata más perjudicada que la Mir".



EL LADO OSCURO DE LA AVENTURA

Después de llevar una penosa vida capaz de llenar los guiones de diez culebrones sudamericanos, nuestro protagonista –el detective privado



"Abuelo, la cena estaba de muerte."



"Te dejo solo una semana y me dejas el piso como la consulta de Aramís Fuster..."

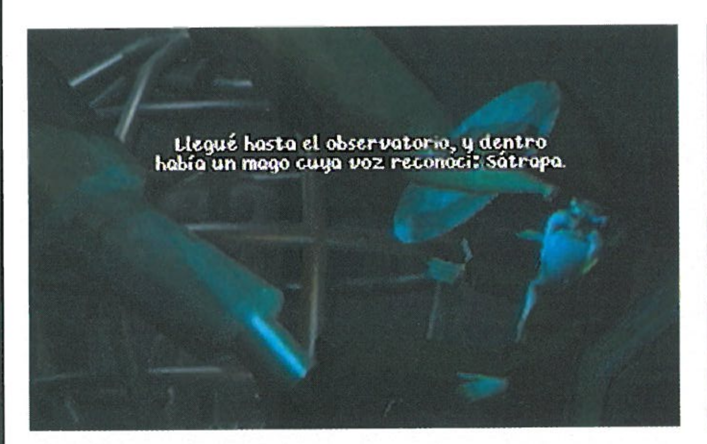


Después del accidente las aguas del parque de Doñana nunca han vuelto a ser las mismas.

'HOLA MI AMOR, SOY YO TU LOBO'

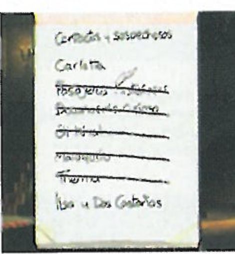
Tras la 'muerte' del protagonista de la historia, tendremos la oportunidad de transformarnos en un bicho con muy malas pulgas. Bueno, con malas, buenas y regulares, ya que se trata ni más ni menos que de un hombre lobo, con capacidades increíbles como un agudo sentido del olfato, un oído extraordinariamente fino, o la posibilidad de hacer pis olvidándonos del peligro que suponen las cremalleras. Cuando estemos en la piel de la bestia, tendremos una percepción del mundo de *Discworld Noir* bastante cambiada, llena de colores psicodélicos y cambiantes. Aunque al principio pueda resultar curioso y aporte una nota de color al juego, nuestra nueva situación capilar complicará aún más las cosas, ya que además de las pistas y los objetos que encontremos, tendremos que ir 'tomando nota' de los distintos olores. Esto nos permitirá seguir el rastro de algunos personajes, y será muy útil a la hora de descubrir quién ha tenido la delicadeza de convertirnos en un felpudo con tracción a las cuatro patas.













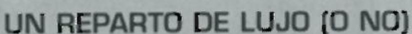






Lewton– recibe un día la visita de una misteriosa mujer, quien le encarga una sencilla misión: encontrar a su desaparecido ex-amante. Evidentemente, lo que en principio parece un simple caso se complica hasta extremos delirantes. Antes de resolverlo, tendremos que enfrentarnos, entre otras muchas cosas, a una doble acusación de asesinato, un enano con muy mala uva, un aterrador culto formado por hombres-lobo e incluso a nuestra propia muerte. Y es que hay días en los que parece que no vale la pena protagonizar un videojuego.

El protagonista de *Discworld Noir* encaja perfectamente en la ambientación de este nuevo *Discworld*: sobrio, elegante, gallardo y sombrío. A pesar de que tanto los edificios como las diferentes construcciones de la ciudad de Ankh-Morpork siguen siendo los mismos de los anteriores títulos, se han rediseñado dándoles un toque más extravagante, al más puro estilo de los clásicos del cine negro. Toda la aventura se desarrolla por la noche, en unos parajes mojados por la machacona e insistente lluvia y pésimamente iluminados. De hecho, esperamos que vuestros televisores no tengan el brillo estropeado, ya que hay algunos escenarios y localizaciones en los que para ver algo más que una gabardina animada pululando por la pantalla, deberéis subirlo al máximo.



UN REPARTO DE LUJO (O NO)



LEWTON: Un estereotipo hecho personaje. Aunque él prefiere que le llamen detective privado, la mayoría de sus conocidos prefieren llamarle 'deshecho humano'. Y es que Lewton cumple a la perfección todas las condiciones para ser el tradicional detective de película de cine negro: era el típico policía hasta que le acusaron del típico delito que no cometió, y para colmo de males, desde que le dejó su chica las curvas más insinuantes con las que ha tenido relación han sido las de una típica botella de whisky.

CARLOTTA VON UBERWALD: Esta despampanante mujer es la que inicia la primera investigación de Lewton, al encargarle la búsqueda de su ex-amante Mundy con unas intenciones bastante turbias. A lo largo del juego iremos descubriendo que esta loba guarda más sorpresas escondidas que los bolsillos de David Copperfield, incluidas las saludables aficiones de mentir, traicionar y morder (sí, habéis leído bien) a todo aquél que se le ponga a tiro.

HORST: Uno de los personajes con la cara más dura de todo el juego. La cara, y los brazos, y el pecho y hasta el páncreas, ya que como todos los trolls, está formado por entero de piedra. Gracias a su increíble fuerza (sería capaz de hacerse un collar con los dientes de Terminator) y a su inteligencia, este orondo, traicionero y malhablado troll ha conseguido convertirse en uno de los 'padrinos' más importantes de Marbell... eeeehm, de la ciudad de Ankh-Morpork, queremos decir.

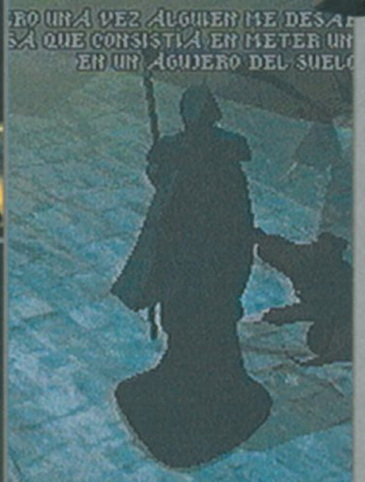
SAMAEL: Este vampiro pianista es uno de los pocos personajes del juego capaz de soportar durante más de cinco minutos al pelma de Lewton sin pensar en las palabras 'insoportable', 'asesinato' y 'detectivecidio', por este orden. El bueno de Samael nos será de gran ayuda en nuestra investigación, dándonos pistas, objetos, y ofreciendo a Lewton la oportunidad de soltar una frase que si no pudiera decirla, reventaría: 'Tócala de nuevo, Sam'.

'LA MUERTE TENÍA UN JUEGO'

Alto, huesudo y terrorífico. Aunque la descripción encaje perfectamente con la de nuestro redactor Seed recién levantado, estamos hablando de uno de los personajes más curiosos del mundo de *Discworld Noir*: la Muerte. En muchos momentos del juego nos encontraremos con este discreto esqueleto de dos metros de alto, al cual incluso le podremos sacar información sobre algunos asesinatos (al fin y al cabo, ha sido y será siempre un testigo fiable). Aunque sin duda, una de las situaciones más desquiciantes es la ocasión en que Lewton se encuentra frente a frente con la Muerte de las ratas, un diminuto saco de huesos que, aunque no pueda *vivir* sin la presencia de estos roedores, tiene bastantes quejas acerca de su trabajo.



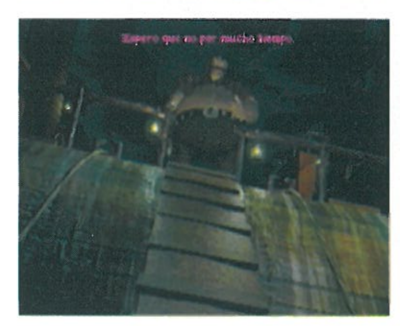


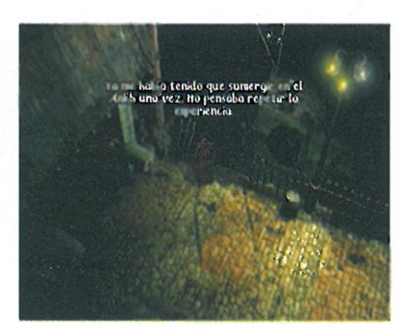


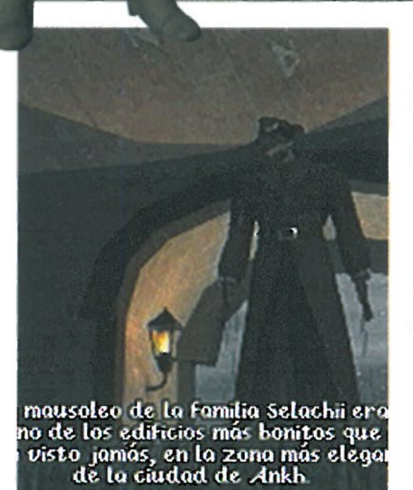
¿JAMFREI, ESTÁS AHÍ?

Además de la ambientación, el aspecto gráfico de *Discworld Noir* ha cambiado por completo. Para empezar, el protagonista es completamente poligonal (como no podía ser de otra manera tratándose de un caracuadrada como Lewton), permitiendo un movimiento suave y fluido. Atrás han quedado también los escenarios dibujados a mano para dar paso a bellas (¡y oscurísimas!) localizaciones prerrenderizadas, en las que también está integrado el resto de personajes. Ahora bien, la cosa empieza a flojear cuando todo esto se pone en movimiento: tanto los escenarios con elementos móviles como los personajes que gesticulan o se desplazan tienen unas repetitivas y flojas animaciones sólo comparables a las de un Fruitti con reúma. La verdad, para conseguir estos resultados, preferíamos los sprites mondos y lirondos de toda la vida. A pesar de ello, el aspecto sonoro ha sido cuidado con especial mimo. La música, compuesta principalmente por melodías a ritmo de jazz, es de lo mejor que hemos oído últimamente, y absolutamente todos los textos están hablados con unas magníficas voces… en inglés. Una verdadera lástima, porque sin duda los diálogos son uno de los puntos fuertes de este juego, y los hubiéramos disfrutado aún más si hubieran estado convenientemente doblados.















Casi todo lo que se puede pedir a una aventura gráfica está en *Discworld Noir*: una interfaz sencilla basada en un bloc de notas donde apuntamos pistas y vamos comparándolas con objetos y personajes, un desarrollo intrigante, y una historia divertida, en la que, como en la mayoría de los juegos del género, nuestro personaje no puede morir. Los que sí que pueden morir son nuestros nervios y nuestra paciencia, ya que, aunque los puzzles no llegan al surrealismo *daliniano* de las anteriores partes, pueden llegar a tenernos durante horas pegados a la pantalla, decidiendo si seguimos buscando la solución o nos desahogamos propinándole un par de coces a nuestra Play. Y, desde luego, el anárquico comportamiento del puntero, así como los constantes tiempos de carga (definitivamente, la Play no está hecha para este tipo de juegos) no ayudan para nada a tranquilizar nuestros sufridos nervios. Aún así, y aunque pueda parecer muy diferente de los *Discworld* anteriores, *Noir* es un título de obligada referencia para todos los amantes del género, y una de las mejores opciones para iniciarse en el mundo de las aventuras gráficas para Play. Aunque hayan pocos juegos de este tipo… siempre nos quedará *Discworld*.

EN FIN...

arriba
- Ambientación magistral
- Historia intrigante y divertida
- Diálogos, personajes y humor 100% *Discworld*

abajo
- Tiempos de carga constantes
- Animaciones paupérrimas
- Si estuviera doblado...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	3,5

global







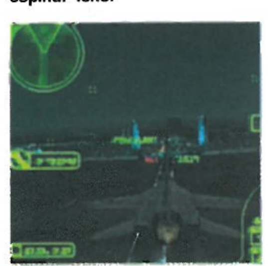
VOLANDO VOY, VOLANDO VENGO

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE



Género:	SIMULADOR
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Namco
Editor:	Namco
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas

"Patxi, vale que has visto *Top Gun* 37 veces pero... ¡quítate las gafas de espejo que es de noche y nos vamos a espiñar leñe!"





Uno de los tópicos más extendidos respecto a la PlayStation es que no es la plataforma indicada ni para las aventuras gráficas ni para los simuladores de vuelo. *Ace Combat 3* no se puede comparar con los hiperdetallistas simuladores para PC, pero es lo más cercano a ello que podréis encontrar en vuestra gris. No por sus múltiples opciones (aquí la cosa se reduce a lanzar misiles y evitar convertirse en papilla) ni por su sensación de realismo, bastante pobre, por cierto. Lo mejor de este increíble título de Namco es su excelente *look* visual, sus puntuales detalles a imitación de los juegos de ordenador y su inteligente desarrollo del juego, que nos propondrá una larga serie de variadas misiones que evitan la rutina y nos meterá, poco a poco, en el papel de todo un piloto de caza con el encargo del salvar al mundo.



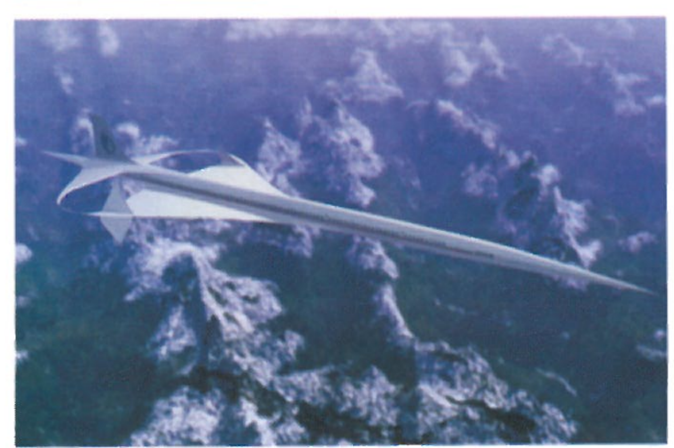






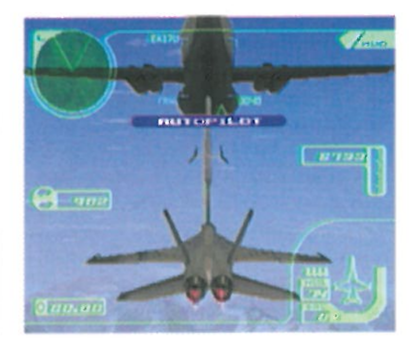
UN PAISAJE CON VISTAS

Ace Combat 3 no es un juego hecho deprisa y corriendo. Tanto el magnífico diseño de las pantallas de gestión, con completísimas explicaciones y resúmenes de cada misión, como las buenas –aunque escasas– secuencias generadas por la consola para acompañar nuestras aventuras hacen suponer que en Namco se trabaja con bastante seriedad (no como en nuestra Redacción, en la que hay menos tensión laboral que en un hogar de jubilados). Pero además el juego presenta un magnífico apartado gráfico con un diseño de los aviones, unas texturas, degradados,



"Maggie, prepárame una empanadilla de atún y crema de cacahuete, que en media hora estoy en casa. Cambio."





OJOS HASTA EN EL COGOTE

A pesar de que pocas de ellas son realmente efectivas, el juego presenta una gran variedad de perspectivas que nos permitirán tener constancia hasta de la mosca burrera que nos lleva persiguiendo durante toda la misión. Al estilo de los miles de puntos de vista de los simuladores más serios, podremos llegar a cambiar de maneras tan diversas el ángulo de visión de nuestro caza y del paisaje que le rodea que más de uno acabará mareado de tanto trajín visual.









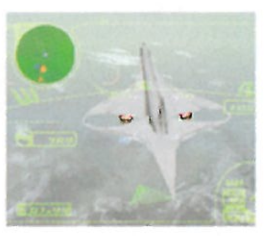

efectos de luz o de reflejo en el agua, sombreados nocturnos y veinte mil detalles más que quitan el hipo.

A pesar de ello hay una invitada especial que nos hará menos gracia que el último show de Cruz y Raya: la maldita niebla en el entorno gráfico, que en algunas misiones hace que el horizonte parezca haber sido borrado con una goma. Para alegría de nuestros oídos, el apartado sonoro también es más que correcto: a unos buenos efectos de misilazos, explosiones y demás estropicios causados por nuestras manitas se une una molona música *techno* que podrá gustar incluso a los que, como nuestro estimado HolyBear, aún siguen maravillados con la canción del Cola-Cao.

La pregunta es: ¿hay algo jugable detrás de esta excelente fachada?. El juego entra desde el principio por los ojos, pero también lo hace Catherine Zeta-Jones y no parece accesible para alguien que no tenga unas buenas cuentas bancarias (lamentablemente, ningún integrante de PlanetStation se encuentra entre los agraciados). Pues os podemos asegurar que con *Ace Combat 3* las buenas expectativas visuales se confirman cuando nos ponemos con las manos en la masa.

REAL, LO QUE SE DICE REAL...

Olvidad los simuladores de PC en los que antes de comenzar a jugar debíamos leer un tocho-manual de instrucciones que dejaba en tebeo infantil a la enciclopedia Espasa. En el juego de Namco, después de un cuarto de hora para conseguir amoldarnos al control de nuestro avión (con un excelente uso del mando analógico y los efectos del *dual shock*) ya podremos lanzarnos a salvar a la Humanidad de los malvados planes de organizaciones tan siniestras como Neuwork o General Resources. Eso sí, no busquéis algo parecido al realismo cuando surquéis los cielos con vuestro cacharro. En *Ace Combat 3* podremos realizar unos movimientos y unas piruetas más inverosímiles que la colección de corbatas de Carrascal. Cuando demos con nuestros huesos contra el suelo, el mar o cualquier accidente geográfico del terreno no nos iremos directamente a freír espárragos, sino que veremos cómo desciende la barra de energía (?) de nuestro avión. Estamos seguros que los puristas de la simulación aérea se tirarán de los pelos. Pero para los menos integristas y con más voluntad de divertirse sin complicacio-








AVÍSAME OTRA VEZ



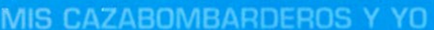
¿Qué sería de un juego de aviones sin esa pantalla repleta de indicadores y controles, algunos de ellos con la misma utilidad que las clases de interpretación dramática de Emilio Aragón? En *Ace Combat 3*, a un diseño visual ciertamente atractivo que evita cualquier información superflua, se unen además una serie de mensajes que nos anuncian de peligros inminentes: o nos hemos pasado de piruetas y estamos a punto de perder el control por un repentino mareo, o nos la vamos a pegar irremediablemente como no ganemos altura, o un enemigo con mala idea nos tiene en su punto de mira.











MIS CAZABOMBARDEROS Y YO

En *Ace Combat 3* podremos ponernos a los mandos de un total de 21 modelos diferentes de aviones de guerra, cada uno con sus características técnicas, sus cualidades particulares y su propio y atractivo diseño. Lo mejor es que, junto a los típicos Migs y F-18, en determinadas misiones especiales (como combatir a 35.000 metros de altura o destruir satélites militares en medio de las estrellas) tomaremos los mandos de bestiales armatostes voladores en los que los señores de Namco no se han cortado un pelo a la hora de dejarnos con la boca abierta.



nes, el juego ofrece una larga serie de misiones a superar muy variadas que nos incitarán una y otra vez a lanzarnos a la aventura. Además de las instalaciones militares que deberemos dejar como solares por edificar y los escuadrones de cazas a los que aplicar buenas dosis de metralla, realizaremos misiones de escolta, de persecución entre angostos desfiladeros, de espionaje militar con sesión fotográfica incorporada e incluso nos encargaremos de limpiar el espacio exterior de satélites mediante misiles de plasma, en una de las misiones más desmadradas del juego. Como un guiño a los simuladores de ordenador, el juego incluye también la posibilidad de realizar despegues, aterrizajes o repostar combustible en el aire, aunque si no deseamos calentarnos en exceso las neuronas nuestro querido compañero el piloto automático se ganará su sueldo sacándonos del apuro.

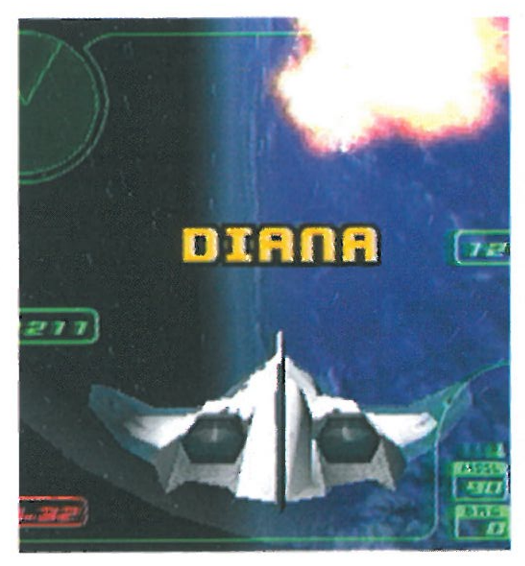


JAPAN IS DIFFERENT

El título de Namco demuestra que es posible divertirse mucho pilotando un avión en nuestra Play pero también refleja perfectamente la condición de privilegiados en el mundo de los videojuegos de los japoneses. En Japón, además de las cerca de 120 misiones a cumplir el juego incluye un segundo CD con una historia protagonizada por nuestro héroe cuyo desarrollo depende de la pericia con la que resolvamos nuestro trabajitos (es por ello por lo que recibimos una calificación al final de cada misión). En cambio la versión europea del juego ha perdido este segundo disco, y tendremos que conformarnos con las breves escenas de introducción o de intermedio entre las misiones. Desde luego, vivirán muy apretados, trabajarán a destajo y tendrán unos gustos y modales muy raros, pero en esto de los videojuegos, los nipones son los reyes.

Salvando este importante detalle, *Ace Combat 3* se presenta como la mejor opción para aquellos que deseen disfrutar de combates aéreos con una base arcade y detalles de simulación, una factura técnica que aprovecha al máximo nuestra Play y toneladas de adicción *made in* Namco.





EN FIN...

arriba
- Gran variedad de aviones y misiones
- Tremenda adicción
- Aspecto técnico sobresaliente...

abajo
- ... Sólo empañado por la insufrible niebla
- El control del avión desafía mucho al realismo
- El CD de historia se quedó en Japón

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	4
duración	4,5
vidilla	5

global





MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

DISPARANDO QUE ES GERUNDIO

Género:	**SHOOT'EM-UP**
Idioma:	**CASTELLANO**
Desarrollador:	**Rage software**
Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**7.990 pesetas**

No os asustéis: a pesar de su pomposo título, este juego es más sencillo que el mecanismo de un botijo. Como todo genuino shoot'em-up, el concepto se reduce a disparar a cualquier cosa que se mueva. En una divertida intro, magníficamente realizada, el juego nos muestra cómo somos reclutados y adiestrados a tal efecto. En pleno desparrame adrenalínico, nuestro soldadito paseará su mal carácter por escenarios amplios pero asequibles. Como es habitual, hay un buen número de armas y botiquines para recoger antes de dar el pasaporte a los clásicos enemigos finales.

Los gráficos son pasables aunque el personaje que manejamos sea más bien chaparro y no sea posible alterar la perspectiva cenital, que recuerda un poco al añejo *Loaded.* La ventaja de *Expendable* es que es menos claustrofóbico porque se desarrolla en campo abierto, en una especie de base lunar. Nuestro protagonista tiene un reducido repertorio de habilidades, algo que no importa demasiado ya que el objetivo principal es el de liquidar a todo quisqui. De hecho, sólo sabe correr como un poseso y dar unos pasitos laterales bastante ineficaces. Teniendo en cuenta que la dificultad es bastante baja,





podremos avanzar sin muchos contratiempos y sumergirnos desde el primer momento en la historia.

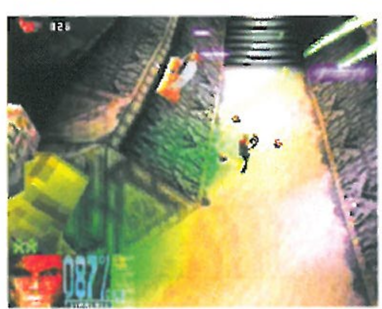
TIROTEA, QUE ALGO QUEDA

Otro elemento destacable es el fluido ritmo que mantiene, aderezado por unas secuencias de vídeo que no interrumpen la acción, sino que se integran en su propio desarrollo. Los epitafios con que nos obsequian cuando nos liquidan son francamente divertidos: "churruscadito", "ahumado" y otras lindezas por el estilo. Sin embargo, las reducidas dimensiones de los personajes y el plano tan lejano con el que jugamos restan intensidad a los enfrentamientos. El juego tiene una saludable vocación de espectacularidad que en ocasiones se convierte en un handicap, porque nuestro recortadito personaje queda a menudo sepultado bajo los destellos y humaredas del festival pirotécnico que él mismo crea. A pesar de todo este despliegue, continuamos echando en falta una mayor variedad de enemigos y escenarios.

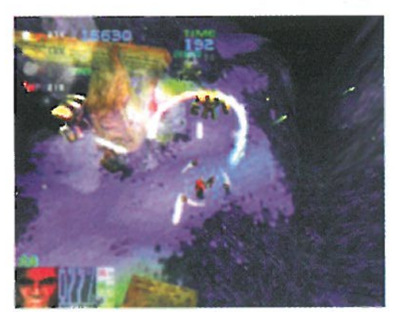
Lo mejor de *Expendable* es el completo modo dos jugadores, en el que podremos decidir entre enfrentarnos o cooperar. Por una vez, aquello de la unión hace la fuerza será más entretenido que dar rienda suelta a vuestros instintos, ya que aunque el modo cooperativo nos asegura horas y horas de diversión, el duelo es una especie de juego del escondite no del todo conseguido.

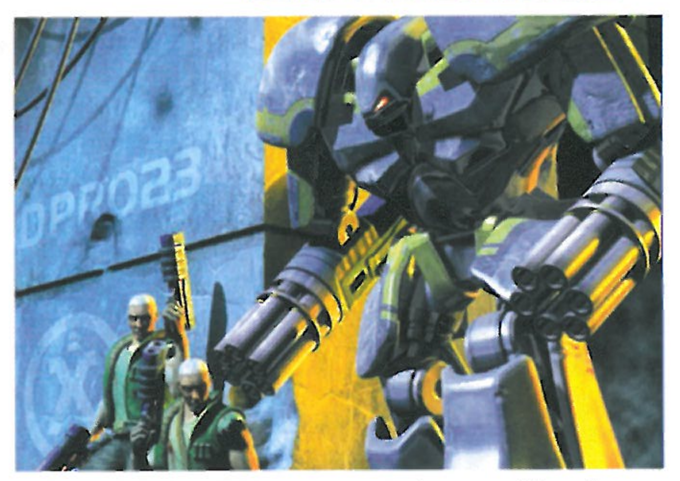
Millenium Soldier: Expendable es un shoot'em-up normalito, quizá lejos de la factura técnica de otros modernos exponentes del género como *Apocalypse*, pero aún así recomendable para los que busquen acción sin complicaciones.











Los protas del juego fueron actores voluntarios en el anuncio de Dreamcast, tal como se aprecia por el cráneo descapotable.







Seed intenta calentar la gélida redacción de Planet con su sofisticación habitual.

EN FIN...

arriba
- Desahoga lo suyo
- Divertido para dos
- Planteamiento humorístico

abajo
- Gráficos discretos
- Desarrollo repetitivo
- Perspectiva invariable

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	2,5
jugabilidad	3
duración	3
vidilla	2,5

global







WU-TANG: SHAOLIN STYLE

EL FUROR DEL RAPERO

Género:	BEAT'EM-UP
Idioma:	INGLÉS
Desarrollador:	Paradox
Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas





Receta de *Wu-Tang* (para 4 personas): cójase el motor gráfico del censurado juego *Thrill Kill*, póngase como protagonistas a los miembros del famoso grupo de rap Wu-Tang, remuévase todo y métase en el horno. Sírvase con una buena guarnición de *fatalities* y mucho, mucho ketchup. Obtendrá un excelente plato fuerte, aunque su consumo no es apto para estómagos sensibles.

Éstos son los ingredientes básicos de *Wu-Tang: Shaolin Style*, un título que tiene todas las papeletas para alcanzar la fama por dos razones básicas. La primera es que ofrece un excelente modo para cuatro jugadores simultáneos ideal para amenizar las fiestas caseras de los videojuegoadictos más sociables (se recomienda fervientemente el uso del multitap porque el empalme chapucero con cables de tostadora de nuestro director "yo-me-ahorro-unas-perrillas" Drako acabó con la intervención de los bomberos alertados por el humo). Palabra de *PlanetStation* que sólo por la opción de echarte unas risas deslomando a tus amigos –ya sea jugando en equipos de dos contra dos o cada uno por su lado– ya vale la pena echarle el lazo a este título.





"¡Abuelo!, le tengo dicho que no se acerque tanto la estufa".











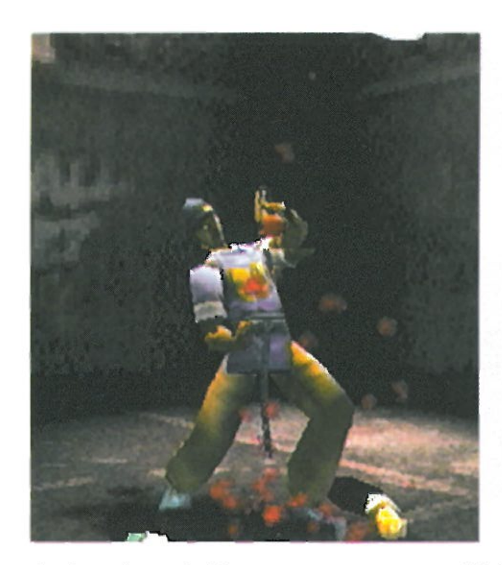


¡QUÉ FATALIDAD!

El segundo factor que, para bien o para mal, disparará los índices de popularidad de este lanzamiento es la enorme cantidad de violencia explícita que contiene. Cierto es que, tal como sucede con *Mortal Kombat*, hay un cierto toque de humor negro que suaviza la cosa, pero ver cómo a un tipo le arrancan la cabeza de una patada, u observar cómo entra una espada dentro de un cráneo vía globo ocular, quieras que no, siempre puede dar algo de *repelús* a almas sensibles como los fans de The Kelly Family. En un habilidoso intento de ahorrarse polémicas los programadores al menos han tenido la prudencia de incluir un código secreto que se debe introducir correctamente para activar los efectos gore. Dicho código se facilita en el manual, por lo que si algún padre concienciado no quiere que los más pequeños de la casa vean cosas desagradables basta con que ponga el libreto a buen recaudo.

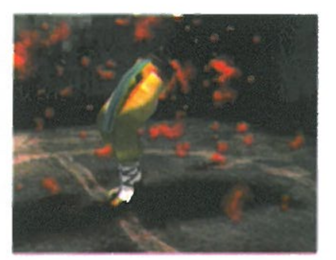
Respecto a la mecánica de los combates, la verdad es que no alcanza el nivel de profundidad de *Tekken 3* y sus increíbles combos, pero ciertamente los luchadores responden a los mandos con precisión y es bastante fácil enlazar seis o siete golpes seguidos. En el apartado de pegas cabe resaltar que las animaciones son algo bruscas y que los combates a veces

















tienden a la confusión, pero no es menos cierto que el caos del "todos contra todos" forma parte de la gracia del juego.

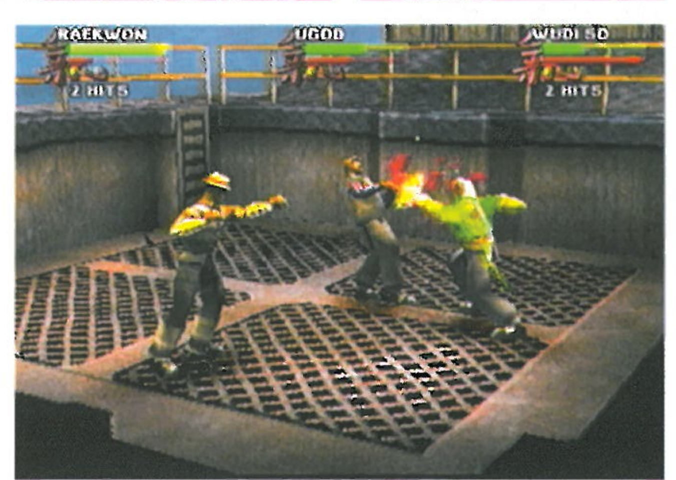
BUSCA EL SHAO LIN QUE LLEVAS DENTRO

El modo para un jugador, aunque no es el máximo aliciente de *Wu-Tang*, tampoco defrauda. El objetivo consiste, cómo no, en ir derrotando contrincantes para avanzar en el hilo argumental (por cierto, en las secuencias de vídeo narrativas aparecen los raperos Wu-Tang renderizados con una calidad más que aceptable). Lo mejor de todo ello es que gracias a las especiales características del juego no sólo encontrarás enfrentamientos de uno contra uno, sino que disfrutarás de lucha dos contra dos, uno contra tres… y así hasta agotar todas las posibilidades matemáticas (no nos pidas que pongamos todas las combinaciones porque el redactor Seed no pasó de las divisiones con dos cifras y eso que es el único de la plantilla que no cuenta con los dedos).

¡NO, CON EL MUÑÓN NO!

El auténtico precursor en la sombra de *Wu-Tang* es *Thrill Kill*, un proyecto del mismo equipo de programación que nunca se llegó a publicar por miedo a la reacción de aquellos que se autoerigen como defensores de la moral dentro del videojuego. La verdad es que no se puede negar que la posibilidad de arrear al contrario utilizando piernas y brazos amputados como si fueran garrotes suena bastante fuerte, pero peor suenan las canciones del festival de la OTI y cada año lo tenemos que aguantar sin que nadie haga algo al respecto.





Nuestro maquetador discutiendo con los albañiles sobre la calidad del parquet de su recién estrenado pisito.

Eso sí, para acabarse correctamente el juego y ver al auténtico enemigo final (y no ese Raiden de pacotilla al estilo *Mortal Kombat* que aparece en principio) el jugador debe ser capaz de abrir las 36 cámaras o niveles de conocimiento de la *sabidurida* Shao Lin. ¿Y cómo se consigue este loable objetivo? Pues haciendo cosas tan variadas como combos de nueve golpes en los combates o bien pasar nueve combates seguidos sin utilizar continuaciones. Además a medida que vayas abriendo cámaras conseguirás golosinas tan jugosas como *fatalities* y luchadores extra.

Una realización técnica más que correcta y un catálogo de golpes y sonidos que recrean a la perfección el ambiente de las películas de artes marciales *made in Hong Kong* complementan una de las mejores opciones de compra para amantes del beat'em-up de los últimos meses. Si además te gusta la banda sonora que, como era de esperar, corre en gran parte a cargo del grupo Wu-Tang ya tardas en abrir tu hucha a golpe de karate para hacerte con un ejemplar.

EN FIN...

arriba
- Rap y kung-fu
- Diversión para cuatro
- Que no se haya censurado

abajo
- Demasiado violento para algunos
- A veces es un pelín caótico
- Animaciones mejorables

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4

global



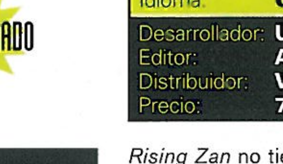
RISING ZAN

POR UN PUÑADO DE YENES





Género:	**ACCIÓN**
Idioma:	**CASTELLANO**
Desarrollador:	**UEP Systems**
Editor:	**Agetec**
Distribuidor:	**Virgin**
Precio:	**7.990 pesetas**

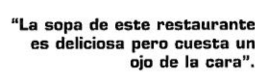












Rising Zan no tiene grandes gráficos, nadie sabe cómo demonios ha llegado a publicarse en Occidente y no aporta nada que no se haya visto en otros juegos... pero sin embargo este título tiene virtudes suficientes para convertirse en uno de los favoritos de más de un *playstationero* de pro. Con una ambientación que se inspira a partes iguales en el *spaghetti western* y los films de artes marciales más casposos, UEP Systems ha creado uno de los juegos de acción más divertidos que hemos visto en los últimos meses, recuperando un estilo de juego típicamente 80's.

Desde el momento en que vemos la surrealista intro (en la que se nos relata mediante una delirante canción cómo el pistolero Johnny aprende el arte de los samurais para convertirse en el Ultra Sexy Súper Héroe Rising Zan), sabemos que estamos ante un producto que se sale de los moldes de la industria. Si a ello le sumamos un protagonista cuya imagen ralla la horterez más encomiable (el tipo viste con kimono rojo, sombrero y vaqueros) y unos diálogos con voces tronchantes repletos de golpes de humor, no tenemos otro remedio que constatar que *Rising Zan* es el cóctel más marciano que hemos visto desde el dueto de Alaska con Los Panchos.









SENCILLO Y ADICTIVO

Básicamente el objetivo del juego es ir avanzando por unos niveles lineales divididos en diferentes subsecciones. Para pasar de una subsección a otra el jugador debe eliminar a varios enemigos y algún que otro jefazo valiéndose tanto de su sable como de su revólver. Vamos, que la estructura de juego bebe directamente de beat'em-ups clásicos como *Final Fight* o de *shooters* memorables al estilo *Mega Man*. Lejos de caer en el aburrimiento o en la repetición, los programadores se las han arreglado para que cada nuevo nivel de *Rising Zan* tenga una



"La sopa de este restaurante es deliciosa pero cuesta un ojo de la cara".



RESCATA COMO PUEDAS

Aparte de liberar a las bellas damiselas en apuros, Rising Zan también puede ganarse su título oficial de héroe más sexy del mundo rescatando a unos cuantos vaqueros que han caído en las garras del mal. Por alguna extraña razón encontrarás a todos estos rudos hombres del oeste en paños menores cosa que no sucede, por ejemplo, con la portentosa ninja Sapphire. Para que luego digan que en el Oeste sólo tenía pluma Toro Sentado...









Zan aplicando la máxima de "divide y vencerás".



variedad de situaciones y unas sorpresas suficientes para enganchar al jugador. De esta manera nuestro héroe lo mismo participa en una mortal carrera de vagonetas al estilo *Indiana Jones y el Templo Maldito*, que afronta pruebas en las que se deben aporrear los botones del controlador a una velocidad frenética como en el simulador de olimpiadas *International Track&Field*, o juega con una tragaperras mortal para conseguir abrir una puerta.

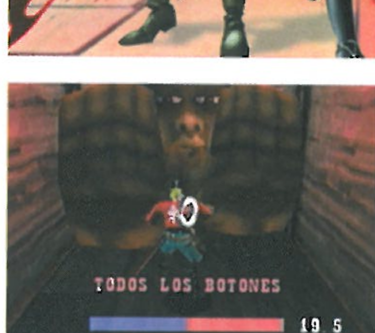
Aunque en un título de estas características muchas veces el argumento es lo de menos, en el caso de *Rising Zan* cobra un gran protagonismo gracias a su enloquecido humor nipón que subvierte todos los tópicos del *western* y el cine de samurais. Johnny, el protagonista, disfruta de lo lindo en el Oeste haciendo sucumbir a los malos de turno bajo la potencia del revólver heredado de su padre, hasta que un día se cruza en su camino la organización Jackal, que le hace morder el polvo. Tras descubrir, según palabras textuales del juego, que "el diablo puede ser más grande que su pistola", nuestro héroe recibe adiestramiento en el manejo de la katana por parte del viejo maestro oriental Suzuki, así como los cuidados intensivos de su nieta de ceñido kimono Sapphire para convertirse en el Súper Mega Sexy Rising Zan. A Johnny sólo le queda volver a su pueblo y echar a los Jackal, que se han instalado allí con el interesado propósito de quedarse con todo el oro de los pioneros, echando de paso una mano a la *sheriff* Valerie que imparte justicia enfundada en un minúsculo bikini. Venganza, mujeres llenas de *sex-appeal*, filosofía oriental de rebajas, un protagonista más chulo que un ocho y una pistola de grandes dimensiones: *Rising Zan* tiene todos los elementos esenciales para que un producto cultural de ocio triunfe.

PARA PEGARSE UN TIRO

Lamentablemente este título tiene un Talón de Aquiles bastante obvio que puede ahuyentar a más de un usuario: el pobre apartado técnico. El diseño gráfico de los escenarios y de los personajes parecen que estén hechos con cubitos de Avecrem (rogamos al señor Gallina Blanca que se tome esta penosa referencia a su producto con buen humor), los polígonos desaparecen con más facilidad que un funcionario a la hora del desayuno y, encima, la cámara al estilo *Tomb Raider* no sacaría más de cincuenta en un test de inteligencia (por suerte se puede ajustar manualmente). Al menos el motor es bastante rápido y, por qué no decirlo, la pinta casposa de los gráficos tampoco desentona demasiado con el espíritu del juego.

Este triste aspecto visual supone un gran handicap para un juego que ha aparecido en Occidente precisamente cuando una gran cantidad de títulos del mercado exprimen la Play al límite de sus posibilidades, pero os aseguramos que éste es uno de los lanzamientos más irreverentes y divertidos que han aparecido en el mercado occidental. *Rising Zan* es ideal para usuarios sin complejos que valoren la jugabilidad por encima de todo.





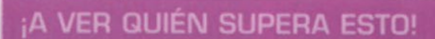






"Zaaaan... ¿no vienes a quitarle el lacito a tu regalo de Reyes?"

¡A VER QUIÉN SUPERA ESTO!



Rising Zan dispone de varios movimientos especiales devastadores para facilitar la lucha contra los malvados espadachines de turno, pero sin duda sus ataques más devastadores los da cuando activa el llamado "Tiempo de Empuje". Cuando se activa esta habilidad, el héroe del juego corre con la velocidad y energía de una ama de casa durante las rebajas de enero, y su sable se alarga como... como... bueno mejor lo dejamos, que lo del Conde Lecquio está muy visto (nunca mejor dicho).



EN FIN...

arriba
- Muy divertido
- Jugabilidad al estilo de los 80
- El orgullo de ser hortera

abajo
- Gráficos para llorar
- Cámara beoda
- ¿Está preparado Occidente para Zan?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	4,5

global

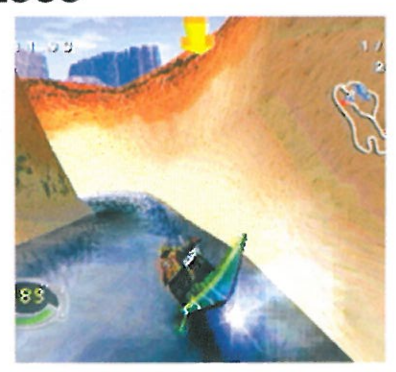



JET RIDER 3

SIN RUEDAS Y A LO LOCO

Género:	**CARRERAS**
Idioma:	**INGLÉS**
Desarrollador:	**P. Coast P. & Light**
Editor:	**989 Studios**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**Por confirmar**

Los motoristas del futuro no tendrán que preocuparse por posibles pinchazos, reventones de neumáticos o pérdidas de adherencia. Todo será volar a toda pastilla en medio de desfiladeros, barrancos y demás accidentes geográficos desafiando las leyes de la gravedad y la integridad de nuestro estómago ante los más que posibles mareos. Éste es el planteamiento de *Jet Rider 3*, el juego de 989 Studios con vocación de revolucionar los videojuegos de carreras que promete más libertad de movimientos que la última campaña publicitaria de Amena. Una vez vista la versión final, hemos de reconocer que varios elementos del juego han sido mejorados respecto a la decepcionante beta previa que recibimos el número pasado. Los circuitos que han de recorrer los 6 competidores (de entre 11 motoristas seleccionables) presentan un diseño ciertamente atractivo,



con frecuentes atajos y caminos alternativos. Lamentablemente, el aspecto gráfico de estos escenarios no está a la altura correspondiente, con texturas suavizadas pero con algunos defectos de pixelación y *clipping* poco agradables. En nuestras correrías manejaremos un motocarro especial con estela tipo *Wipeout*, que si bien se deja llevar de una manera más o menos decente, se vuelve muy rebelde cuando aceleramos la marcha. Pero sin duda el aspecto más negativo del juego es su deficiente motor 3D: pega 'tirones' cada dos por tres y no acaba de carburar





del todo bien. Con tres niveles de competición que ir superando progresivamente y un total de 12 atractivos circuitos, *Jet Rider 3* no llega a impresionar pese a su atrevido planteamiento pero sí supone un correcto juego de carreras que gustará a los fans de la velocidad que deseen ver algo diferente.



EN FIN...

arriba
- > Excelente diseño de circuitos
- > En vez de correr, volamos
- > Banda sonora original

abajo
- > Motor 3D poco fluido
- > Gráficos algo tristes
- > Moto difícil de dominar a gran velocidad

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	3
duración	3,5
vidilla	3,5

global



DEMOLITION RACER

LA TERCERA PARTE APÓCRIFA DE *DESTRUCTION DERBY*

Género:	**CARRERAS**
Idioma:	**CASTELLANO**
Desarrollador:	**Pitbull Syndicate**
Editor:	**Infogrames**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**7.990 pesetas**

Que quede claro desde el principio: ésta no es la tercera parte oficial de *Destruction Derby* aunque, desde luego, lo pueda parecer. *Demolition Racer* tiene prácticamente todos los ingredientes que hicieron famosa a la saga de Reflections: carreras con colisiones a go-go, un modo Arena en el que los coches se hacen picadillo dentro de un recinto circular al estilo de una plaza de toros, y una fortísima banda sonora llena de guitarras aplastantes (impagable las canciones de los bestiajos de *Fear Factory*). No en vano entre las filas de Pitbull Syndicate, desarrolladores del juego, se encuentra parte de la plantilla que alumbró a los dos *DD* y, claro, el resultado es bastante decente... aunque tampoco supone ningún paso adelante.

Los gráficos cumplen la papeleta con corrección y tienen algún detalle logrado –como el fuego que aparece





en los coches que están más perjudicados por los golpes– pero desde luego el realismo de las colisiones no puede compararse con las de *Driver* (por algo este juego está programado por la propia Reflections). Las carreras son bastante entretenidas y para ganarlas el jugador debe intentar machacar a los contrarios a la vez que finaliza la competición en las primeras posiciones cosa que, por cierto, es





más difícil que encontrar un taxista con cambio de 10.000 pesetas. ¿Novedades? Pocas. Dos jugadores pueden disfrutar de las carreras gracias a la pantalla partida, y existe algún modo de juego bastante sandunguero como el Suicida, en el que debes destrozar tu coche utilizando el estilo de conducción "Stevie Wonder en los autochoques". Definitivamente, *Demolition Racer* se queda en un simple *Despeñado Racer*.



EN FIN...

arriba
- > La música es brutal
- > Carreras con mucha acción
- > No tiene grandes fallos...

abajo
- > ...Pero tampoco grandes aciertos
- > Originalidad 0
- > Choques poco convincentes

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	3

global




PRECAUSIÓN, AMIGO CONDUCTOR

FORMULA 1'99

Género:	CARRERAS
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Psygnosis
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas

Junto al competente *Monaco Grand Prix* de Ubi Soft, la serie de Psygnosis es referencia obligada para los aficionados a la categoría reina del automovilismo. Los británicos sorprendieron en el 96 con un juego que destacaba sobre todo por su jugabilidad y unos gráficos más que apañados. Por desgracia, las continuaciones no aportaron nada nuevo, en especial la última, que desmerecía el buen nombre de la saga.

¿Vale la pena conseguir esta nueva entrega? Rotundamente sí... aunque no sea un título para todos los públicos. No os confundáis, no es que haya pilotos en paños menores. En primer lugar, *Formula 1 '99* se adentra aún más en el terreno de la simulación: el control del vehículo es muy realista y exige gran concentración. Para entendernos, en las curvas no basta con dejar de dar gas: hay que habituarse a utilizar el freno con suficiente antelación y suavidad, si no queremos destrozar el césped para acabar estampados contra un muro. Aunque las posibilidades de configuración son amplias hay que señalar, para desesperación de torpes e impacientes, que incluso en el modo más sencillo nos harán falta horas de práctica.



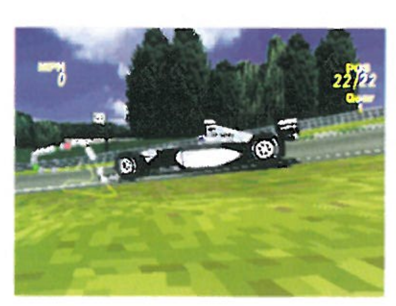




LA FÓRMULA DEL ÉXITO

Una vez superado el escollo de la severidad en el control –se recomienda volante– todo son buenas noticias: los bólidos son grandes y detallados, los escenarios los mejores de la serie, y detalles como el rugido de los motores están realmente conseguidos. Aunque todas las vistas son muy jugables, sin duda la más emocionante es la subjetiva, que te regala con una lluvia de chispas cuando maltratas los bajos del vehículo. El modo dos jugadores, la única asignatura pendiente del primer *Formula*, vuelve a garantizar diversión sin límite. Y con la nueva actualización de escuderías... ¡por fin tenemos a dos españolitos entre los mejores! Aunque no os hagáis ilusiones: pronto desistiréis de emular a Gené o De la Rosa, ya que ponerse a los mandos del Minardi y del Arrows es lo más parecido a conducir un Panda y un Seiscientos.

En el terreno negativo, puestos a ser quisquillosos, hay que mencionar la excesiva sobriedad de los menús –os dejaréis la vista– y la poca presencia del nuevo comentarista, un hombre de pocas palabras. Aunque estos elementos no dejan de ser anecdóticos ya que si aceptáis el reto de la dificultad que propone *Formula 1 '99*, descubriréis el mejor juego en su género para Playstation.













Aquí tenemos al "Chungaquer" de turno: primera vuelta, va el último y entra en boxes...

SPANISH POWER

Los circuitos y pilotos de la temporada están fielmente representados. Aquí vemos a Pedrito de la Rosa, preguntándose "¿qué he hecho yo para merecer esto?" ¡Denle un coche en condiciones a este hombre, por Dios!



EN FIN...

arriba
- Gráficamente impecable
- Velocísimo
- Circuitos y pilotos reales

abajo
- Difícil, difícil
- Narrador soso
- Desesperará a los más impacientes

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4

global



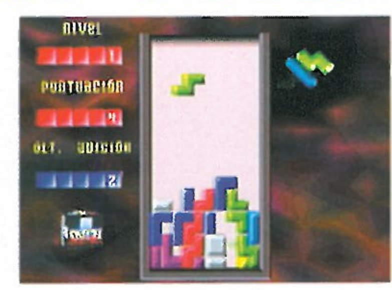
UN CLÁSICO EN BUENA FORMA

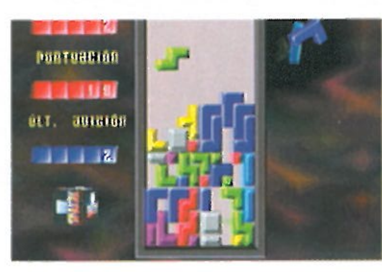
THE NEXT TETRIS

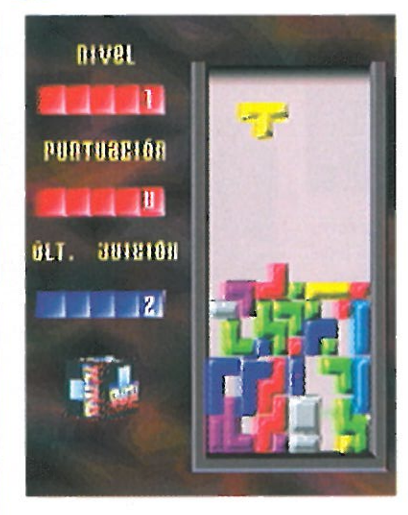
Género:	PUZZLE
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Blue Planet Software
Editor:	Hasbro Interactive
Distribuidor:	Hasbro Interactive
Precio:	8.990 pesetas

Tetris, el puzzle entre los puzzles. El terror de las oficinas. El culpable de que os comprarais la pequeña pero única Gran consola de Nintendo. El único juego que hará que vuestros padres se apalanquen ante la consola y os echen de la habitación. *Tetris.* La mítica creación de Alexei Pajitnov no pasa de moda, como demuestran la *disneyana* –y decepcionante– versión de Capcom y este lanzamiento de Hasbro. Para los lectores marcianos o recién deshibernados: el objetivo principal es encajar piezas y formar líneas. Sí, parece un entretenimiento tontorrón, pero si os descuidáis el pad se convertirá en una prolongación de vuestras extremidades y repetiréis una vez tras otra hasta quedar al borde del ataque epiléptico.

Los *tetrismaníacos* recordaréis *Tetris Plus*, cuyo mayor aliciente era salvar a un mostachudo explorador, como en la portátil de Nintendo. *The Next Tetris* opta por un planteamiento más sobrio pero muy cuidado técnicamente: dos modos de juego, el clásico *Tetris* de toda la vida y el modo New, en el que hay que despejar los bloques de las líneas inferiores, sin sobrepasar los cinco minutos. Posibilidad de competir con ese amigo tan repelente, robustas fichas que se funden con las del mismo color, elegantes fondos, vibración y tambaleo de fichas opcional, voces en castellano, excelente banda sonora...Un *Tetris* de lujo para el nuevo milenio.







Esto es lo que entiende la plantilla de la revista por "fichar cada mañana".

EN FIN...

arriba
- Hipermegaadictivo
- Los piques con los colegas
- Excelente apartado sonoro

abajo
- Modo New: el mismo de siempre
- ¿Para cuándo un modo 4 jugadores?
- No hay bazookas, ni monstruos, ni bólidos...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	3,5

global




UN JUEGO *TÉTRISCO*

DISNEY MAGICAL TETRIS

Género:	PUZZLE
Idioma:	INGLES
Desarrollador:	Disney Interactive
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.490 pesetas

Aunque existan pocos juegos de puzzles en PlayStation y los fans de *Tetris* sólo hayan podido disfrutar de una versión de este clásico para nuestra consola, no vemos la necesidad de ir sacando al mercado nuevas ediciones de éste, más aún si son como este *Disney Magical Tetris*. Se cogen unos cuantos millones de fichas, se colocan en unos escenarios coloridos e infantiloides, y se adereza todo ello con la presencia de los personajes Disney de toda la vida. Resultado: dos licencias (*Tetris* y Disney) unidas para formar uno de los lanzamientos más sosos que hemos visto últimamente.

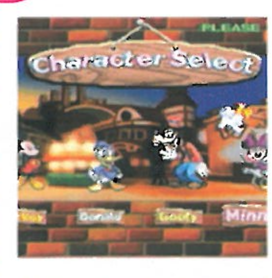
Aunque la mecánica sea la de siempre, se han incorporado un par de elementos nuevos para maquillar la sobriedad propia del juego tradicional. De esta manera, en *Disney Magical Tetris* se ha incluido una historia en cualquiera de los tres modos de juego con la cual amenizar –más bien amenazar– nuestras veladas de juego. Al principio podremos elegir un personaje y seguir un apasionante argumento personalizado afrontando misiones adrenalíticas como fabricar galletas o ayudar a Goofy en su granja, todo ello mediante la surrealista manera de retar a los personajes que encontremos a una partida de *Tetris.* Pero si esto os parece surrealista, esperaos a ver las formas de algunas de las 'originales' piezas que, más que aportar una nueva dimensión a la jugabilidad de siempre, añade una nueva excusa para dejar de jugar inmediatamente. Sólo recomendado para iniciar a los más pequeños de la casa a una diversión ya mayor en las consolas: *Tetris.*











EN FIN...

arriba
- *Tetris* siempre engancha
- El modo 2 jugadores
- Ideal para el público infantil

abajo
- Novedades: pocas e impresentables
- Parte técnica muy floja
- Música desquiciante

PUNTUACIÓN

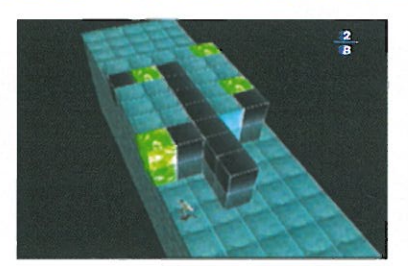
parcial	
ambientación	2
gráficos	1,5
jugabilidad	3,5
duración	2,5
vidilla	3,5

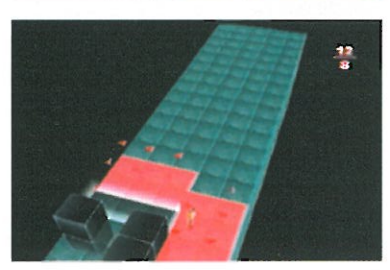
global



KURUSHI FINALS ADICCIÓN AL CUBO

Género:	PUZZLE
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Sugar&Rockets
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.490 pesetas









Aunque los aficionados a los juegos de puzzles han tenido muy pocas ocasiones de disfrutar de este género en PlayStation, los pocos títulos de este tipo que han llegado a nuestro país han sido lo suficientemente buenos como para tenernos escarbando en las neuronas ante la consola durante mucho tiempo. Éste fue el caso del extraño *Kurushi*, un juego con un planteamiento original, simple y muy adictivo. La segunda parte ha mantenido los mismos elementos de su antecesor con algunas –no demasiadas– mejoras.

Como los grandes clásicos del género, *Kurushi Finals* cuenta con una mecánica muy sencilla: controlamos las evoluciones de un personaje sobre una plataforma flotante, al cual persiguen unos bloques con ganas de dejarle con el mismo espesor que un sello de peseta. Nuestra misión consiste en hacer desaparecer estos cubos lo antes posible, y a ser posible en un número determinado de movimientos. Aunque a priori esta idea pueda parecer bastante simplona, os aseguramos que es terriblemente adictiva. Podremos medir nuestra habilidad en diferentes modos de juego, como el Survival (aprovisionaos de un buen cargamento de tila antes de probarlo), o bien enfrentarnos a cada pantalla por separado para mejorar nuestra puntuación. Como buen juego de puzzles, la parte técnica es justita (un juego auténticamente poligonal: filas de cubos moviéndose sobre una plataforma situada en un fondo negro, y poco más), destacando tan sólo la impresionante banda sonora que acompañará nuestros quebraderos de cabeza. Con pocas modificaciones respecto al original, *Kurushi Finals* satisfará a los amantes de los puzzles que no pudieron disfrutar en su momento de la primera parte.

EN FIN...

arriba
- Mecánica sencilla y adictiva
- Increíble banda sonora
- Modos de juego variados

abajo
- Muy parecido al original
- Parte técnica pobre
- A la larga, muy repetitivo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	4

global



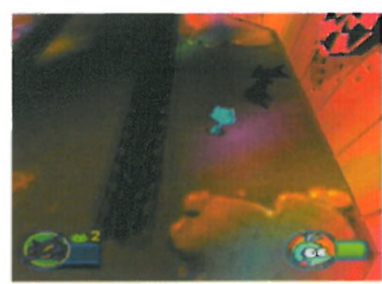
RAT ATTACK ¡MALDITOS ROEDORES!

Género:	PUZZLE
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Pure Entertainment
Editor:	Mindscape
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas











Imaginaos dos ratas de laboratorio que después de haber sido enviadas al espacio exterior para sufrir los experimentos científicos de costumbre deciden aprovechar la situación para convertirse en seres mutantes y declarar la guerra a la humanidad a base de plagas y plagas de ratas con muy malas ideas. Para solucionar el desaguisado nada mejor que la intervención de Scratch Cats, una especie de CIA gatuna que se encargará de "erraticar" a las alimañas. *Rat Attack* nos da la posibilidad de controlar a uno de los 6 integrantes (más otros 2 secretos) de la escuadra de mininos y limpiar más de 50 fases de la presencia de los molestos moradores de alcantarillas.

El juego presenta una mecánica simple pero adictiva: en vez de ametrallar sin piedad a los invasores cual teniente Ripley de pena deberemos encerrarlos en una especie de lazo energético y depositarlos en una zona de destrucción que los enviará al otro barrio ratonil. Además de evitar que el mobiliario de la zona a *desrratizar* quede muy perjudicado, deberemos tener en cuenta que algunas aspiradoras o cortacéspedes nos buscarán las cosquillas, y que un can con muy malas pulgas de nombre Bennet intentará de vez en cuando demostrar empíricamente por qué los perros y los gatos nunca han hecho muy buenas migas. Con unos gráficos simples pero efectivos, música graciosa, *final bosses* que dan más risa que miedo, escenarios variados y un modo a cuatro jugadores algo confuso pero muy divertido, *Rat Attack* no descubre nada nuevo pero permite pasar un rato agradable.

EN FIN...

arriba
- Fácil de jugar
- Modo cuatro jugadores
- ¡Salvar el mundo sin un tiro!

abajo
- Técnicamente justito
- Algo repetitivo
- Nueve billetes son muchos billetes

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global



PEQUEÑO GRAN HÉROE

ACTION MAN

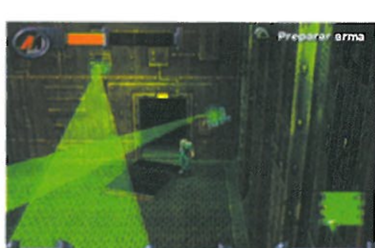
Género:	AVENTURA DE ACCIÓN
Idioma:	CASTELLANO
Desarrollador:	Interactive Studios
Editor:	Hasbro Interactive
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas



La Tierra está otra vez en peligro. Esta vez es el malvado Doctor X quien tiene como intención dejar los ríos y los campos de nuestro planeta repletos de inmundicias tóxicas y radioactivas, de forma que no haya mujer de la limpieza que sea capaz de solucionarlo. Aunque existe una persona que puede impedir el desastre ecológico. Es un pequeño muñeco articulado, pero tiene una agilidad y unos músculos que ya los querría para sí Chuck Norris en sus buenos tiempos. Con la ayuda de su amado reloj de muñeca con voz femenina, sus dotes como conductor y espía, y el carnet de Greenpeace en el bolsillo, Action Man deberá apañárselas él solito para dejar fuera de combate a todo un ejército de engendros mecánicos y demás esbirros del mal, cuya función en la vida es ponerle las cosas complicadas a nuestro héroe. ¿Tu padre no te deja jugar a *Metal Gear Solid* porque eres muy pequeño, y ha escuchado por la tele que es un juego que induce al consumo de drogas? Pues con *Action Man* estos problemas tienen solución.



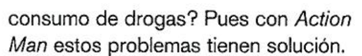










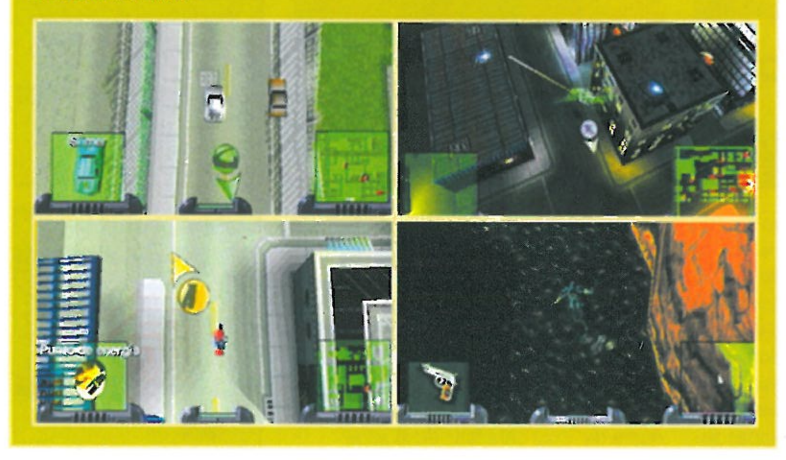


POLÍTICAMENTE CORRECTO

El título de Hasbro intenta adaptar el esquema del último juego de Hideo Kojima a una mentalidad infantil, y de paso añade una serie de elementos (carácter multinivel, *final bosses*, toques ecologistas) que hagan atractivo el título al abanico de público más amplio posible. Así, junto a fases de conducción con perspectiva a vista de pájaro con diversos vehículos a escoger, encontraremos otras de infiltración en bases enemigas para desbaratar los planes secretos del malvado de turno destruyendo laboratorios de plantas tóxicas o desactivando misiles. Lo cierto es que eso de ver haces de luz que nos persiguen, guardias que pululan distraídos, cámaras de vigilancia con muy mala idea y explosivos C-4 que manipular tiene un tufillo a Snake que echa para atrás. Pero hay que reconocer que dentro de su sencillez, el juego sabe desarrollar una historia simple y lineal con cierta coherencia. Aun así, no esperéis puzzles complicados (pues la mayoría son de una simplicidad sonrojante) ni diálogos trascendentes, ya que el reloj parlanchín del juego es el pariente más pobre del Codec de *Metal Gear*. Con un aspecto técnico aceptable que incluye secuencias intermedias generadas por la consola y un correcto desarrollo de la acción, *Action Man* satisfará a aquellos *playstationeros* más pequeños con ganas de salvar el mundo, pero le sabrá a muy poco a alguien que haya vivido bajo la piel de la Serpiente Sólida.

POR TIERRA, MAR Y AIRE

Como Action Man tiene soluciones para todo y como los señores de Hasbro tienen que ir ampliando poco a poco su repertorio de *gadgets* y vehículos, en el juego tendremos la oportunidad de conducir diversos tipos de automóviles, motos y artefactos voladores. Para completar el asunto, nuestro héroe deberá aprender también a nadar, de manera que tendremos que echarnos unos largos de vez en cuando.











"¡Ven aquí, muñeco!"

EN FIN...

arriba
- Variedad de vehículos y fases
- *Final bosses* atractivos
- Jugabilidad a tutiplén

abajo
- Demasiado lineal
- Tono infantiloide
- Enemigos poco sagaces

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	3,5

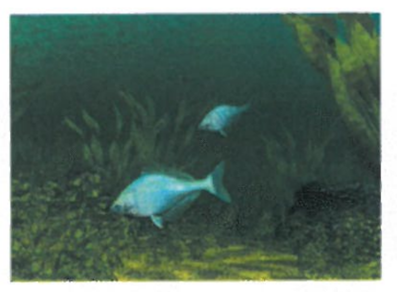
global

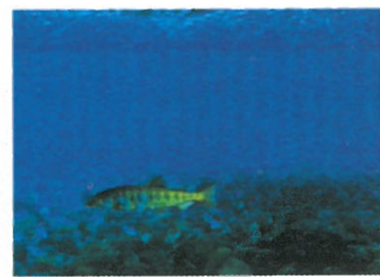


REEL FISHING
PASIÓN POR LA PESCA

Género:	**SIMULADOR**
Idioma:	**INGLÉS**
Desarrollador:	**Pack-in Video**
Editor:	**Natsume**
Distribuidor:	**Netac**
Precio:	**Por confirmar**

El mercado japonés de los videojuegos se caracteriza por dar cabida a subgéneros que sólo les pueden resultar apasionantes a unas personas que son capaces de entusiasmarse con cosas tan dispares como los concursos sadomasoquistas (¿recordáis *Humor Amarillo*?), las películas de Godzilla y el teatro *kabuki*. En este contexto cultural no es extraño encontrar simuladores de todo tipo, desde trenes de cercanías a crianza de caballos pasando por el caso que nos ocupa: la pesca en plena naturaleza. *Reel Fishing,* un juego de 1997 publicado ahora en España, nos propone la fascinante tarea de lanzar la caña en busca de truchas, carpas y salmones en bellos parajes campestres. Siguiendo los consejos de un tipo con pinta de leñador tirolés deberemos ir superando una serie de emocionantes desafíos basados en pescar un número determinado de peces de una longitud establecida a fin de perfeccionar nuestras habilidades con el sedal. Lástima que toda la relajación y sosiego que presumiblemente nos ofrece el juego se transforme en desesperación por su excesiva dificultad (nuestro redactor Seed lanzó tal alarido después de conseguir su primera trucha que ha necesitado un par de semanas de descanso en el hospital psiquiátrico más cercano), y que el desarrollo de la acción presente una monotonía sólo comparable a los discursos navideños de don Juan Carlos I. Con unos gráficos simples pero resultones y buenos efectos sonoros, *Reel Fishing* entusiasmará a los aficionados a la pesca, pero no parece indicado para los que busquen emociones fuertes y no deseen ver alterado su equilibrio mental.











EN FIN...

arriba
- Género poco visto por aquí
- Buena ambientación
- Ideal para fans de la caña de pescar

abajo
- Fácilmente desquiciante
- La variedad no es lo suyo
- Animaciones: ¿dónde, dónde?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	2
duración	2,5
vidilla	2,5

global



SOUTH PARK RALLY
SUPER MARIO PARK

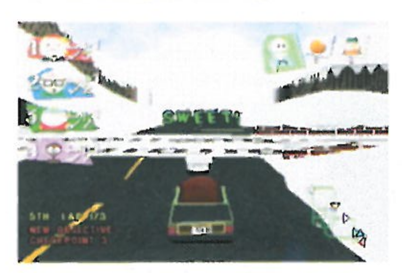
Género:	**CARRERAS**
Idioma:	**INGLÉS**
Desarrollador:	**Tantalus Interactive**
Editor:	**Acclaim**
Distribuidor:	**Acclaim**
Precio:	**7.990 pesetas**

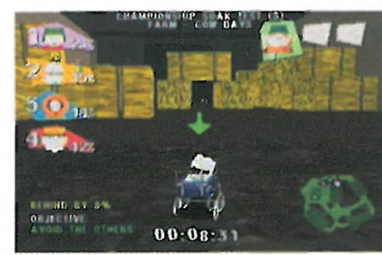
Si hay una serie televisiva en Estados Unidos que esté suscitando una aceptación unánime entre los usuarios de la gris, ésta ha de ser *South Park*. De otra manera es difícil comprender la razón por la que Acclaim no deja de lanzar al mercado juegos relacionados con las aventuras de cuatro niñatos gamberros como ellos solos. *South Park Rally* muestra una receta muy sencilla: se coge a la tropa de personajes esperpénticos de la serie, se les monta en unos cacharros cuanto más ridículos mejor, se les deja sueltos por diversos escenarios del pueblo, y venga, a correr como locos intentando de paso convertir a tus adversarios en puré de polígono animado. Nada nuevo bajo el sol. Al típico modo Temporada se une un modo Arcade en el que lo importante no será llegar el primero a la meta, sino realizar misiones tan trascendentes como recoger huevos de pascua o cazar pavos reales cuyo monótono gorgorito ha provocado en la Redacción inquietantes pesadillas (les idéntico al del shoot'em-up que salió hace unos meses con el nombre de *South Park!*). Todo ello aderezado con el peculiar sentido del humor de la serie, que nos llevará a encontrarnos con vacas pastando en medio del asfalto o apariciones repentinas del careto de Saddam Hussein (?). Con un total de 30 personajes a nuestra disposición (Satán y Jesús entre ellos) y un aspecto técnico paupérrimo (el pop-up es escandaloso, las texturas se han tomado vacaciones y el motor 3D va a tirones) *South Park Rally* parece que lleva pegada la recurrente etiqueta de "sólo para fans de la serie".











EN FIN...

arriba
- Gran variedad de personajes
- Curioso sentido del humor
- Efectos sonoros divertidos

abajo
- Gráficos muy pobres
- Originalidad bajo cero
- Como no te guste la serie...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	2
jugabilidad	2
duración	2,5
vidilla	2

global



MARVEL VS. CAPCOM

Género:	BEAT'EM-UP
Idioma:	INGLÉS
Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin
Precio:	Por confirmar

LOS VIEJOS HÉROES NUNCA APRENDEN









A pesar de los mediocres resultados de juegos como *X-Men vs. Street Fighter* o *MSH vs. Street Fighter*, y las limitaciones técnicas de nuestra gris, Capcom continúa empeñada en exprimir al máximo la mezcla entre personajes de videojuegos y de cómic. En esta ocasión visita nuestra Play un total de 15 luchadores entre los que encontramos, además de los inevitables Ryu o Spiderman, unos personajes que debutan en el mundo de los juegos de lucha, como Strider, Captain Commando o el pequeño Mega Man. Además, en determinados momentos de la lucha contaremos con la ayuda de unos secundarios de excepción como pueden ser Sir Arthur de *Ghost'N'Goblins* o Anita de *Darkstalkers* así como súper héroes de la talla de Thor.

Marvel vs. Capcom cuenta con todos los elementos de la saga *Versus* mejorados y potenciados: acción a raudales, posibilidad de ejecutar (y crear) combos impresionantes, y golpes especiales repletos de multitud de espectaculares explosiones. Ahora bien, todo este conjunto queda empañado si tenemos en cuenta los problemas de memoria que tiene nuestra PlayStation a la hora de gestionar gráficos en 2D. Al igual que en *MSH vs. SF* podremos luchar por parejas, eso sí, mediante la pantomímica manera de enfrentarnos contra el mismo dueto que controlemos. Asímismo, los luchadores han sufrido un serio recorte en sus animaciones (especial mención a Juggernaut, alias 'la increíble estatua deslizante'), y aunque el juego se mueve con una velocidad más que aceptable, en cuanto aparecen en pantalla un par de gigantones haciendo monerías especiales notaremos ciertos visos de ralentización. Al lado de grandes joyas de la lucha en 2D como *Street Fighter Alpha 3* o el esperado *Jo Jo's Adventure*, este *Marvel vs. Capcom* se queda en un juego correcto, sólo apto para fans de la saga *Versus* de Capcom.

EN FIN...

arriba
- Golpes fáciles y espectaculares
- Personajes carismáticos
- Jugabilidad made in Capcom

abajo
- Animaciones paupérrimas
- Escenarios mediocres
- La lucha por parejas

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	3,5

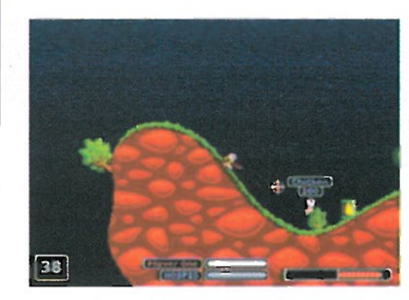
global




WORMS ARMAGEDDON

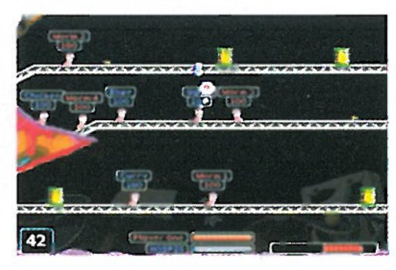
Género:	PUZZLE
Idioma:	INGLÉS
Desarrollador:	Team 17
Editor:	Hasbro Interactive
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

ENGÁNCHATE AL GUSANO











Vuelven los *worms*, los personajes de Playstation con más mala leche acumulada pese a su insignificante tamaño. El retorno de los belicosos invertebrados de Team 17 agradará a los seguidores de la serie, veterana en los PCs pero con un único precedente en nuestra consola.

Worms Armageddon mezcla estrategia y acción: dos comandos de gusanos se enfrentan a lo largo de multitud de pantallas. El catálogo de armas y acciones es amplísimo –más de 50– y los coloristas escenarios se encadenan de forma aleatoria, lo cual prolonga sensiblemente la vida del juego. El apocalíptico título lo justifica el potente y surrealista arsenal destructivo de los gusanitos, que vienen a ser una versión guerrera de los recordados Lemmings. Éste es el único juego que os permitirá disparar cartas bomba, palomas misil, ovejas kamikaze o abuelas explosivas. Se recomienda entrenar porque la dificultad es elevada. Los bichos se mueven con gracilidad pese a su diminuto tamaño y los comentarios son de lo más cómico.

Nos hallamos ante un título de aquellos absorbentes. El modo multijugador es explosivo, pero incluso contra la máquina se os pasarán las horas tratando de recoger más items o aprender nuevas acciones.

EN FIN...

arriba
- Tono general de cachondeo
- Buenas animaciones
- Duración casi ilimitada

abajo
- Crispará los nervios de más de uno
- Gusanos pequeñísimos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4

global



EN LA LÍNEA DE FUEGO



EL SHOOT'EM-UP SUBJETIVO HA SIDO UNO DE LOS GÉNEROS QUE MAYOR ACEPTACIÓN HA TENIDO EN LOS EXTINTOS 90. ESPERAMOS QUE EL PRESENTE REPORTAJE OS SIRVA PARA DAR UN REPASO AL PASADO (VED LA COMPARATIVA), PRESENTE (CRÍTICA DE *MEDAL OF HONOR* Y GUÍA COMPLETA DE *QUAKE II*) Y FUTURO (PREVIA DE *ARMORINES*) DE ESTE TIPO DE TÍTULOS DENTRO DEL MUNDO PLAYSTATION.

¡RAAAAIIIIIID!

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.



"¡Rápido! Aprovecha ahora que la araña está panza arriba: ¡písala, písala!"



Con estas pedazo de hormigas cualquiera sale de pic-nic.



Aquí podéis ver a un señor para que calculéis mejor el tamaño de los bichos.

Desarrollador:	Iguana
Editor:	Acclaim
Distribuidor:	Acclaim
Lanzamiento:	Abril

Los aficionados al shoot'em-up de PlayStation han visto grandes conversiones de clásicos para PC del género (como el glorioso *Quake II*), pero sin embargo otros títulos interesantes para otras plataformas (*GoldenEye*, *Turok*...) han quedado fuera de la órbita de la consola de Sony. Por suerte no pasará lo mismo con el prometedor *Armorines: Project S.W.A.R.M.* que podría ser definido como un cruce entre el sistema de juego de *Turok 2* y la ambientación de la película *Starship Troopers* (ya sabéis, aquélla en la que unos insectos espaciales del tamaño de un Patrol Familiar se merendaban a los valerosos humanos de turno).

Según el argumento del juego, inspirado al parecer en un cómic propiedad de Acclaim, unos bichos intergalácticos han decidido tomar la Tierra utilizando un astuto plan de dos fases. En la primera, estos desagradables seres invertebrados construyeron colonias subterráneas para reproducirse y ocultarse. En la segunda, salieron a la superficie para llenar la despensa con esos bípedos de carne sabrosa tan abundantes, y preparar así un gran festín para celebrar la llegada de los grandes mandamases *bichiles* que se dirigen hacia nuestro planeta. La misión de los protagonistas consiste, cómo no, en evitar que la humanidad se convierta en el plato fuerte recomendado de la ruta gastronómica de la guía "Chinchelín 2000".







ESPACIOS ABIERTOS

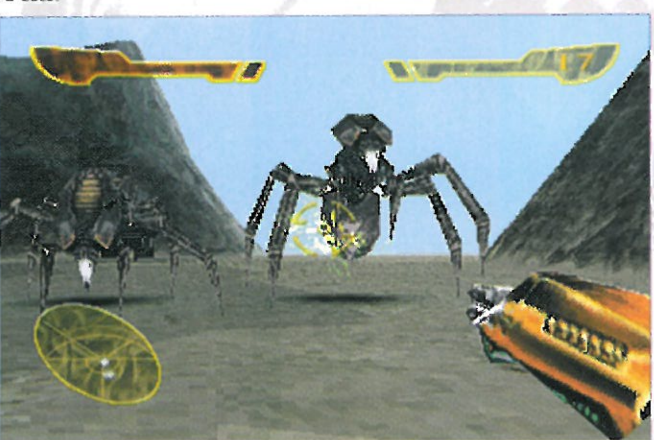
Por lo que hemos podido apreciar en la temprana beta del juego a la que hemos tenido acceso, *Armorines* prescinde de los típicos pasillos angostos al estilo *Doom* para trasladarnos a unos espacios más o menos abiertos infestados de feroces enemigos de ocho patas. Lamentablemente, los programadores han tenido que recurrir a la clásica "niebla cubrehorizonte" para mantener una velocidad de juego más o menos aceptable, con la consiguiente pérdida de visibilidad. Por suerte, el jugador dispone de un radar que indica la posición de los enemigos para evitar las emboscadas a traición (vamos, que quizá no veas a los bichos a lo lejos pero, al igual que las cualidades futbolísticas de Anelka, se supone que están ahí).

En total habrán 20 niveles divididos en cinco mundos que son, a saber: una base militar en Siberia, la jungla sudamericana, una isla volcánica, el desierto egipcio y una colmena alieni-

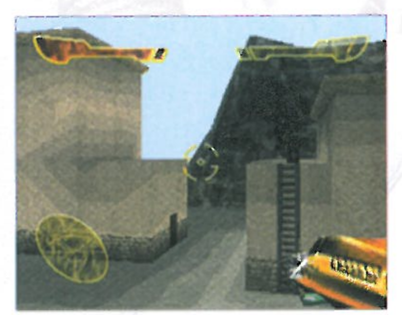


"¡Patxi, leñe, cuando te pedí hormigón no me refería a esto!"



















gena. Lo mejor es que existe un modo cooperativo en la que el jugador puede fumigar cada fase con ayuda de un amigo. Por supuesto también existen arenas especiales para jugar a pantalla partida, aunque lamentablemente sólo estará disponible para dos jugadores simultáneos.

Respecto al armamento no hay queja posible: encontramos desde las típicas armas del género como la pistola de rayos y el lanzamisiles, hasta algunas más sofisticadas, como las minas activadas a control remoto que proporcionan diversión a raudales (colocas la mina, te escondes, esperas a que se acerque un bicho y pulsas un botón para devolverlo vía goma-2 allí donde se perdió la Mars Polar Lander).

Sin embargo lo más original son los enemigos que hacen honor a su condición de insectos en su "estructura social". De esta manera encontramos desde larvas, hasta reinas, pasando por obreras y soldados. Cada bicho tiene su función en la colonia, y según sus características tendrán más o menos fuerza o inteligencia (eso sí, todos son más feos que un gato persa *skin*).

Armorines parece que puede decir algo en un género tan explotado como el shoot'em-up, pero no podremos valorar sus virtudes y limitaciones hasta que no nos llegue la versión definitiva (a la beta que tenemos ahora todavía le faltan pequeños detalles como, por ejemplo, todas las músicas y sonidos). Sólo entonces sabremos si los insectos come-hombres pueden medir sus fuerzas con los demonios del averno de *Doom* o los reptiles de *Turok*.



CARNE DE CAÑÓN



Los protagonistas del juego son dos rudos marines, Myra Lane y Tony Lewis, que son los únicos capaces de hacer frente a las toxinas de los extraterrestres gracias a su increíble armadura de alta tecnología especial que deja a la aleación Z de Mazinger como simple papel de cebolla.

>TONY LEWIS

Este armario es el típico héroe americano más duro que el acero, con aspecto de utilizar la bayoneta para cortarse los pelillos de la nariz. En el instituto era jugador de fútbol yankee, y acabó su meteórica carrera en el cuerpo de marines. Cuando hay una misión arriesgada él es siempre el primer voluntario. Listo, listo, lo que se dice listo no es, pero hay que ver el entusiasmo que le pone.

>MYRA LANE

Bajo la armadura que viste Myra se esconde una preciosa mujer que además es bastante más despabilada que su compañero. Prefiere evaluar la situación para elegir la mejor táctica en lugar de utilizar un ataque frontal, y tiene la esperanza de salvar a la humanidad para entrar en los libros de Historia. Aaaaah... ¡Quién tuviera un abrelatas a mano!





'AMERICANOOOO, NOS INFILTRAMOS CON ALEGRÍAAAA'

MEDAL OF HONOR

Género:	**SHOOT'EM-UP**
Idioma:	**INGLÉS**
Desarrollador:	**Dreamworks**
Editor:	**Electronic Arts**
Distribuidor:	**Electronic Arts**
Precio:	**7.990 pesetas**





Los shoot'em-ups subjetivos han sido siempre auténticas rarezas en el mundo PlayStation. Teniendo en cuenta que en este reportaje están (casi) todos los lanzamientos de este tipo para nuestra gris, podéis sacar vuestras propias conclusiones acerca de la situación de un género "plagado" de juegos mediocres y conversiones de PC.

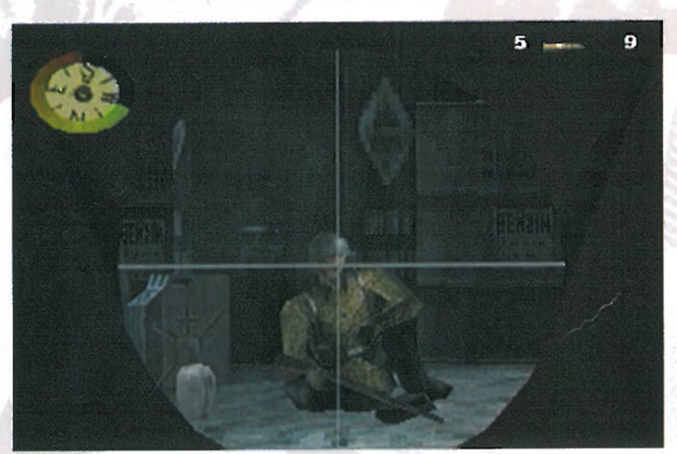
Afortunadamente, el último juego de Dreamworks, la factoría de Steven Spielberg, ni es mediocre ni tiene nada que envidiar a los lanzamientos para ordenador. Dejando aparte al excelente *Quake II*, *Medal of Honor* supone, más que una medalla, el auténtico broche de oro que necesitaban los shoot'em-ups en primera persona de nuestra vieja consola.

DURMIENDO CON SU ENEMIGO

Olvidaos de los clásicos juegos tipo *Doom* en los que la principal preocupación era dotar de cuantos más ombligos adicionales a los enemigos mejor. El año es 1944, en el momento más álgido de la Segunda Guerra Mundial. En *Medal of Honor* asumimos el papel de Jimmy Patterson, quien como miembro de la Oficina de Servicios Estratégicos debe realizar diversas misiones de infiltración y sabotaje entre las filas nazis. Desde inutilizar un poderoso cañón montado sobre raíles hasta bombardear los cimientos de una planta nuclear, en el juego tendremos que enfrentarnos a más de 20 misiones en las que, además de contar con un gatillo rápido, necesitaremos de nuestras mejores dotes para el subterfugio.













SILENCIO, SE DISPARA

Os aseguramos que si queréis avanzar a lo largo de las misiones de este juego, deberéis hacer gala de un mucho de inteligencia y mala baba ya que, por una vez y sin que sirva de precedente, los nazis de *Medal of Honor* tienen más neuronas que pelo en la cabeza. Sin duda, estamos ante el ejército con los enemigos más inteligentes que hemos sufrido en mucho tiempo. Pueden ir a buscar refuerzos en caso de encontrarse solos, activar alarmas, tumbarse en el suelo y rodar para dificultar la sana tarea de acribillarles, rendirse con las manos en alto en caso de pillarles por sorpresa...



Si enfrentarse contra unos soldados con una inteligencia artificial tan logra-

¿PAPELES, POR FAVOR?

El mejor ejemplo de las tretas y subterfugios a emplear en *Medal of Honor* son las misiones en las que tendremos que infiltrarnos en territorio enemigos disfrazados de oficial y con credenciales falsas. En este tipo de pantallas la mejor opción, en lugar de hacer la 'o' con el canuto de nuestro rifle en la frente de los soldados nazis, es la de estamparle nuestros credenciales en los morros para que se cuadren ante su 'respetable' oficial. Evidentemente, tras esta pantomima, nada impide al 'respetable' oficial girar sobre sus talones y, ya fuera de todo peligro, endosarle un valiente tiro por la espalda al engañado militar. Eso sí, si nos encontramos con un oficial de rango alto o nuestros papeles no están en regla, tened por seguro que nos aplicarán la ley de deportación de la manera más bestia y directa posible.

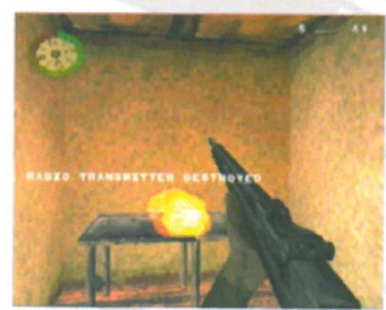








da ya es de por sí adrenalítico, añadidle una magistral ambientación que os mantendrá continuamente los nervios en tensión. En todo momento estaremos agobiados por las voces enfurecidas de nuestros adversarios y el sonido de sus pasos al acercarse progresivamente (los planos sonoros son soberbios), así como el chasquido de las armas, el zumbido de las balas, o detalles como la voz que nos anuncia por megafonía que nos rindamos o nos atengamos a las consecuencias o los distintos efectos que acompañan a los menús de selección. Todo ello aderezado con una música que tiene todo el sabor de los clásicos del cine, una increíble banda sonora orquestal compuesta por 17 temas que encajan a la perfección con la acción bélica de *Medal of Honor*.



DARÁ MUCHA GUERRA

Tan sólo un elemento separa a *Medal of Honor* del Olimpo de los cinco planetas (poetas que somos, mira): sus gráficos. A pesar de contar con una resolución de pantalla más que aceptable, buenas animaciones y un motor 3D bastante fluido, los escenarios tienen un *look* pixelado y el horizonte es tan cercano que muchas veces parece que tengamos bajo nuestro mando a Rompetechos en lugar de a un aguerrido comando norteamericano. Asimismo, hay un pop-up bastante acusado y la detección de obstáculos deja bastante que desear, dándose situaciones como la de que un enemigo nos acribille a través de una pared mientras nosotros no hacemos más que decorar con un bonito *graffitti* de balas ese mismo tabique.

Aunque a la hora de la verdad, cuando estás tumbado en el suelo cargando tu subfusil Thompson SMG, mientras oyes cómo se acercan dos soldados a la vuelta de la esquina e intentas buscar rápidamente una posición con buen ángulo de tiro y soportando una tensión mayor que el cinturón de Pavarotti después de la cena de Nochebuena, poco importan unos pixeles de más o de menos. Incluid a todo esto un modo Multijugador bastante apañado y una duración bastante dilatada (podremos volver a jugar los escenarios para aumentar nuestras puntuaciones y conseguir así la ansiada Medalla de Honor del Congreso), y tendréis el mejor shoot'em-up subjetivo desarrollado exclusivamente para PlayStation.

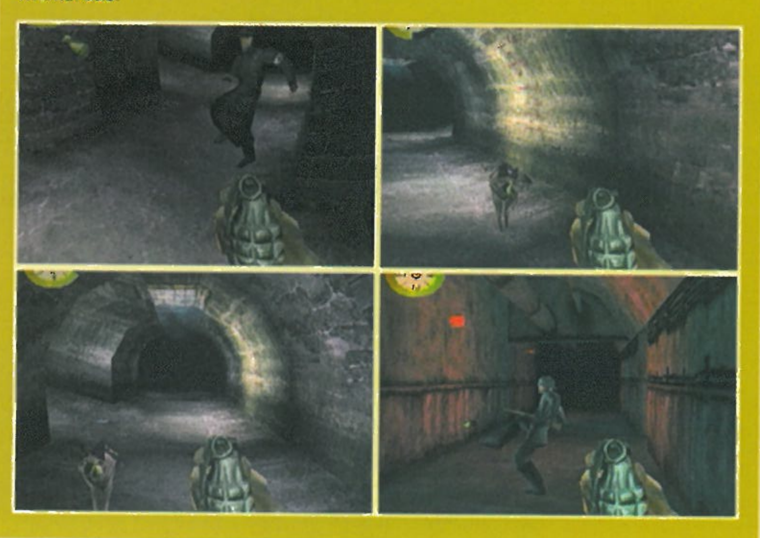




Si en vez de matar nazis, disparáramos sobre patos las asociaciones de padres habrían armado la gorda...

'PERDONE, CREO QUE ESTO ES SUYO'

Cuidado con lo que hacéis delante de las tropas enemigas en *Medal of Honor*, ya que los condenados tienen comportamientos bastante perjudiciales para nuestra integridad física. Probad a lanzar una granada delante de un soldado: si no le hemos pillado por sorpresa, el tipo pegará una patada al artefacto o lo recogerá y —con toda la educación del mundo— devolverá mediante un lanzamiento aéreo a su legítimo dueño, o sea... ¡Nosotros! Por supuesto, ante tamaña Ahora bien, el comportamiento más molesto y aberrante es el de los perros que utilizan los nazis para localizarnos: estos auténticos 'perros de la guerra' recogerán tranquilamente el explosivo con la boca y se lanzarán cariñosamente a nuestros brazos para demostrar que son el mejor amigo del hombre... desmembrado.



EN FIN...

arriba

- Ambientación soberbia
- Misiones variadas y adictivas
- El comportamiento de los enemigos

abajo

- Gráficos mejorables
- No está traducido ni doblado

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	4
fluidez motor 3D	4
arsenal	4
enemigos	4,5

global



TODO GÉNERO TIENE UN PRINCIPIO... DOOM / FINAL DOOM



DESARROLLADOR: GTI
EDITOR: WILLIAMS

PUNTUACIÓN

PARCIAL

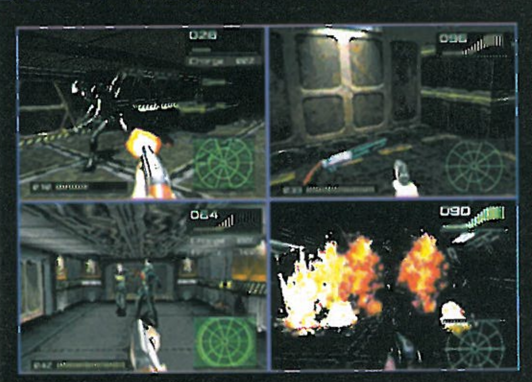
ambientación	4,5
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4
fluidez motor 3D	2,5
arsenal	4
enemigos	4,5

GLOBAL

Doom, padre del shoot'em-up subjetivo (el abuelo es *Wolfenstein 3D*), ha tenido dos dignos representantes en PlayStation. El primero, llamado *Doom* a secas, contenía las dos primeras entregas para PC, mientras que el segundo era una adaptación del *Final Doom* que también se vio en los ordenadores compatibles. Esta saga puede considerarse como la pieza clave que hizo estallar la popularidad del género, aunque ahora que han pasado los años encontramos en ella escandalosos fallos técnicos (tirones, pixeles como puños, animaciones epilépticas...). Lo que no se puede negar es que ciertos aspectos como la ambientación sonora, el carisma de los diabólicos enemigos y la potencia del arsenal no han sido superados por nadie. Como se suele decir, "quién tuvo, retuvo" (lástima que este dicho no pueda aplicarse también a nuestro director "Mister Tupé 1985", Drako y su pelambrera). La descendencia directa de *Doom* es el fabuloso *Quake*, en el que se sustituyeron los personajes en dos dimensiones por fieras bestias poligonales fenomenalmente animadas.



ALIEN TRILOGY — EL ALIEN TRANQUILO



Este pionero del género aparecido en los primeros tiempos de la Play impresionó en su momento por la notable realización técnica que tenía y por la excelente recreación de las películas de la teniente Ripley. Lamentablemente, *Alien Trilogy* tenía un grave defecto que le quitaba bastante atractivo: la lamentable inteligencia artificial de los aliens (los pobres tenían menos luces que el camerino de Stevie Wonder). Nuestro sueño siempre había sido sufrir con las bestias de la saga cinematográfica pegadas a nuestros talones... pero a la hora de la verdad, los condenados bichos se daban tres o cuatro paseíllos frente a tus narices antes de decidirse a atacarte para que tuvieras tiempo de acribillarlo a gusto. Al menos el jugador contaba con el aliciente de ver las espectaculares secuencias de vídeo intermedias que servían para enlazar las diferentes fases. No es que el juego sea nefasto, pero tiene todos los números para caer en el mismo cajón de los olvidos donde se guardan los grandes éxitos de Locomia y el juego de tablero de la Botilde del *Un, Dos, Tres.*

DESARROLLADOR: PROBE
EDITOR: ACCLAIM

PUNTUACIÓN

PARCIAL

ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	2,5
duración	3
vidilla	2,5
fluidez motor 3D	3
arsenal	3
enemigos	2

GLOBAL

QUASI PERFECTO — QUAKE II

DESARROLLADOR: HAMMERHEAD
EDITOR: ACTIVISION

PUNTUACIÓN

PARCIAL

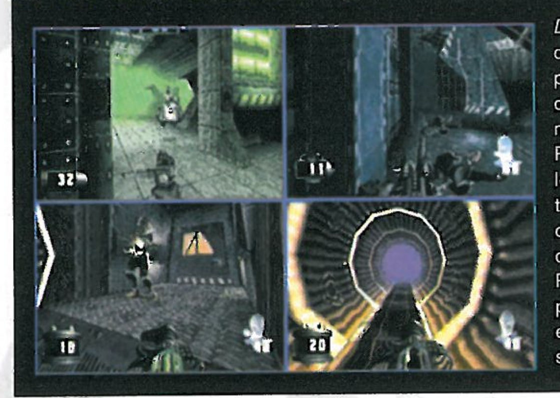
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4
fluidez motor 3D	4,5
arsenal	4,5
enemigos	4

GLOBAL

Seguramente *Quake II* es el shoot'em-up subjetivo con mejor factura técnica que ha pasado por la Play hasta ahora. Cuesta creer que con un hardware tan antiguo como el de la gris de Sony pueda crearse un motor 3D con una suavidad y rapidez que poco tiene que envidiar a las versiones de PC. También cabe destacar que los efectos de luz dinámicos son de lo mejorcito que hemos visto, y que el modo mulitjugador (hasta cuatro amigos pueden acribillarse simultáneamente) es simplemente genial. La parte negativa de la conversión es que, debido a las limitaciones de la Play, el juego tiene que parar la acción constantemente para acceder al disco, cosa que ralentiza considerablemente un título que destaca por su ritmo de juego no apto para cardiacos. Si te gustan los retos realmente difíciles éste es tu juego, porque los enemigos son realmente duros de pelar, y avanzar a la brava tiene más peligro que bailar un zapateado sobre los juanetes de Van Gaal con botas de escalada.



DISRUPTOR — ALGO MÁS QUE UN CLÓNICO



Disruptor es uno de esos juegos que no alcanzó el favor del gran público pero que se ha convertido en un pequeño mito para una minoría de fanáticos. Programado por Insomniac (sí, los creadores de *Spyro*) a este título adictivo y fresco se le queda pequeña la consabida etiqueta de "clónico de *Doom*". Para empezar, el movimiento de pantalla es de una suavidad ejemplar y los enemigos, pese a ser en 2D, se pixelan muy poco. Pero lo mejor es que la sencillez de su control permitió al público introducirse en sus adictivas fases sin necesidad de tener un mínimo de seis dedos en cada mano para lograr manejar al protagonista. Adictivo como pocos, a *Disruptor* se le puede perdonar la densa niebla que cubre algunas fases y las lamentables secuencias de vídeo con actores de carne y hueso interpretando una versión futurista cutre de *A mí la Legión*.

DESARROLLADOR: INSOMNIAC
EDITOR: UNIVERSAL

PUNTUACIÓN

PARCIAL

ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	4
fluidez motor 3D	4,5
arsenal	4
enemigos	3,5

GLOBAL

¿INTELIGENCIA MILITAR? RAINBOW SIX


DESARROLLADOR: REBELLION
EDITOR: RED STORM

PUNTUACIÓN PARCIAL	
ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	3,5
fluidez motor 3D	3,5
arsenal	4
enemigos	3,5

GLOBAL

Pese a que su mecánica se aleja un poco a la de los shoot'em-ups más clásicos, *Rainbow Six* reúne las condiciones básicas para ser incluido en este comparativo: perspectiva subjetiva y la necesidad de interrelacionarte con los señores malos a base de plomo. Aunque a nivel técnico deja bastante que desear, los elementos de estrategia que se deben emplear para superar las misiones, así como la posibilidad de manejar a voluntad hasta tres personajes con habilidades diferentes dentro de un mismo escenario, hacen que este título tenga la suficiente personalidad propia como para que el usuario le eche un ojo. Lamentablemente, la aparición de *Medal Of Honor*, que recrea un ambiente bélico con bastante más realismo y acierto, le quita bastantes puntos de interés (por eso le hemos bajado la puntuación respecto al número 14). Mención especial para el argumento como elemento negativo del juego a causa de sus ramalazos de ideología algo dudosa (¿qué gracia tiene ser un mercenario a sueldo que mata por dinero? ¡Un poco de romanticismo, que estamos en un videojuego y no en *Informe Semanal*!).



DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN NASIO PA' MATÁ



La aportación más esperpéntica al género viene de la mano de *Duke Nukem*, sin duda uno de los juegos más divertidos y políticamente incorrectos que se han visto sobre plataforma alguna. La misión de Duke, nuestro héroe, consiste en exterminar a unos gorrinos espaciales que han invadido la tierra mientras adereza la faena con todo tipo de frases machistas y de mal gusto (a su lado Torrente parece un dulce suscriptor de la revista Cosmopolitan). Si se toma el juego con un mínimo de sentido del humor, la verdad es que *Total Meltdown* es un título con el que podremos disfrutar a tope, lastrado por unos gráficos bastante lamentables. La única alegría gráfica para la vista son las imágenes digitalizadas de señoritas de mal vivir con prendas de vestir unas veinticinco tallas más pequeñas de lo recomendado por la Santa Sede. En todo caso, recomendamos la adquisición de su siguiente entrega para PlayStation llamada *Duke Nukem: Time To Kill* que no ha sido incluida en este comparativo porque adopta una perspectiva en tercera persona a lo *Tomb Raider*. Eso sí, el nivel de garrulismo se mantiene intacto.

DESARROLLADOR: 3D REALMS
DISTRIBUIDOR: GT INTERACTIVE

PUNTUACIÓN PARCIAL	
ambientación	3,5
gráficos	2,5
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	4
fluidez motor 3D	2,5
arsenal	4
enemigo	4

GLOBAL

DISPAROS A 360º FORSAKEN


DESARROLLADOR: PROBE
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

PUNTUACIÓN PARCIAL	
ambientación	3,5
gráficos	4
jugabilidad	3
duración	3,5
vidilla	3
fluidez motor 3D	3,5
arsenal	3,5
enemigos	2

GLOBAL

Forsaken, como todo buen clónico de *Descent*, se caracteriza por la posibilidad de rotar a tu personaje sobre el eje arriba/abajo además de poder hacerlo de izquierda a derecha como en los demás títulos de este comparativo. Lamentablemente, esta posibilidad complica demasiado el control en un juego que ya de por sí se caracteriza por tener una dificultad sólo apta para Anelka y otros hiperviciados del videojuego. Por si fuera poco, la lentitud con la que se mueven las motos sobre las que se supone que vas montado en *Forsaken* te deja siempre vendido frente al intenso fuego de unos enemigos con pinta de tostadoras venidas a más. Al menos el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida es bastante más disfrutable y permite amortizar el dinero gastado en *Forsaken* (por favor, si algún lector ha tenido narices para acabarse el modo para un jugador que nos explique el final). Lástima que ya esté disponible *Quake II* en el mercado con su opción para multitap...



SHADOW MASTER LUCES Y SOMBRAS



Los programadores de Hammerhead, antes de versionar con excelentes resultados la segunda parte de *Quake*, ya demostraron de lo que eran capaces con *Shadow Master*. La mayor virtud de este título es su excepcional factura técnica: suavidad encomiable, enemigos poligonales perfectamente animados y texturados, bonitos efectos de luces... todo en él raya a gran altura.

Sin embargo, los enemigos tienen menos carisma que el centrocampista de un futbolín y el desarrollo del juego se hace bastante repetitivo y cansino a la larga. Tampoco se le ocurrió a nadie añadir un modo dos jugadores para alargar un poco la vida de *Shadow Master*, por lo que quien quiera jugar en compañía deberá conformarse con utilizar el CD como *frisbee* playero. Pese a sus indudables méritos sólo recomendamos *Shadow Master* a aquellos que disfruten del "pijoterismo" gráfico tan típico de los títulos de Psygnosis (que aquí ejercen como editores del juego).

DESARROLLADOR: HAMMERHEAD
DISTRIBUIDOR: PSYGNOSIS

PUNTUACIÓN PARCIAL	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	3
fluidez motor 3D	4
arsenal	3,5
enemigo	3

GLOBAL



LIBRO DE RUTA

Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **8.990 pesetas**

QUAKE II

¡NOS HEMOS PULIDO *QUAKE II*! AQUÍ TIENES **LA TRASCENDENTAL GUÍA DEFINITIVA** DE ESTE TREMENDO SHOOT'EM-UP: UN COMPLETO **RECORRIDO PASO A PASO** CON TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO Y TRUCOS PARA **PARTIDAS MULTIJUGADOR**.



ELIGE TU ARMA

Empiezas con un humilde Blaster, pero puedes recoger armas mucho más potentes a medida que progresas en el juego.



ESCOPETA
Sale en: Misión 1, Fase 1
La consigues al principio del primer nivel, y va mucho mejor que tu blaster. La amplitud de dispersión de sus disparos hace de ella un arma ideal de corto alcance.



CHAINGUN
Sale en: Misión 2, Fase 7
Genial para lanzar tiros a los enemigos que tengas por debajo, ¡pero no lo uses en un espacio cerrado porque podrías volarte a ti mismo!



HYPERBLASTER
Sale en: Misión 2, Fase 5
Su fuego rápido rodeará de fulgor a los enemigos para reventarlos en cuestión de segundos. La accionan las pilas que recoges.



BFG 10K
Sale en: Misión 3, Fase 4
No preguntes qué significan las siglas (sobre todo la F); tú apunta, aprieta el gatillo y quédate bien atrás. Usa 50 pilas por tiro, así que resérvala para los jefes.



LANZAGRANADAS
Sale en: Misión 2, Fase 7
Es genial para lanzar tiros a los enemigos que tengas por debajo, ¡pero no lo uses en un espacio cerrado porque podrías volarte a ti mismo!



RAILGUN
Sale en: Misión 3, Fase 2
Es una versión portátil de los cañones de los acorazados, y puede eliminar una hilera de enemigos de un tiro. Sin embargo, la munición (postas) es escasa.



AMETRALLADORA
Sale en: Misión 1, Fase 3
Esta arma, la primera de fuego rápido, puede hacer picadillo a los enemigos más débiles, pero consume balas a un ritmo alarmante.



LANZACOHETES
Sale en: Misión 2, Fase 7
Lo último en potencia de fuego pesado, va de perlas para cargarse a los enemigos desde lejos. Úsalo para destruir a los Tanks.



SÚPER ESCOPETA
Sale en: Misión 1, Fase 2
Es el doble de potente que la escopeta estándar, pero usa dos cartuchos por tiro. Utilízala en distancias cortas para convertir a los enemigos en paté instantáneo.

LOS ENEMIGOS

Esos puercos de los Strogg guardan multitud de fuerzas en sus mangas alienígenas. Aquí tienes una guía de los enemigos a los que harás frente.



GUARDIA LIGERO
Con sus débiles disparos láser, sólo suponen una amenaza en gran número. Serán carne de cañón en los primeros niveles.



GUNNER
Equipados con ametralladora y lanzagranadas, estos sujetos son una auténtica amenaza. Liquídalos antes de que tengan alguna oportunidad.



MUTANT
De estos fulanos cibernéticos hay varios tipos: algunos tipo perro, otros voladores y también en plan arácnido (mal asunto).



GUARDIA CON ESCOPETA
Estos tíos son más peligrosos que sus colegas ligeros. Intenta matarlos antes de que puedan dispararte.



BERSERKER
A estos individuos cuesta lo suyo matarlos, pero su única arma es una mano puntiaguda. Mátalos desde la seguridad de salientes y entradas.



FLYER
Estas naves espaciales flotantes van armadas con lásers y alas cortantes. Abátelas lo antes posible.



GUARDIA CON AMETRALLADORA
Con una ráfaga de fuego rápido, estos guardias pueden hacerte bastante daño. Por suerte, matarlos está chupado.



IRON MAIDEN
Estas damas cibernéticas de armas tomar te pegarán un zurriagazo de cerca o te endilgarán cohetes desde lejos (después de un chillido delator).



ICARUS
Estos prodigios alados, los enemigos voladores más peligrosos, te freirán con sus lásers dobles si no te andas con cuidadín.



ENFORCER
Estos tipos de verde van equipados con ametralladoras, pero matarlos cuesta mucho más que a los guardias convencionales.



GLADIATOR
Con una railgun montada en el hombro, estos cyborgs pueden perjudicar seriamente tu salud. No dejes que te fijen como blanco.



TANK
Estos *peazo* cyborgs están armados con cohetes, ametralladoras y lásers mortíferos. Cúbrete y guarda las distancias.

NOTA: ESTA GUÍA HA SIDO COMPLETADA EN EL NIVEL MEDIO. EN OTROS NIVELES LA LOCALIZACIONES, TIPOS Y NÚMERO DE ENEMIGOS E ITEMS PUEDE VARIAR

MISIÓN 1

FASE 1: PUESTO AVANZADO DE LOS STROGG

Órdenes: Hallar la entrada a la base Strogg
Enemigos: 8
Secretos: 4
Nuevos ítems: Escopeta

Baja recto por el desfiladero para dejarte caer a la sala. Toma los fragmentos de armadura x3 que hay a la izquierda antes de ir por la derecha a por la escopeta (para ahorrar munición, por ahora sigue con el blaster). Abre la puerta y cárgate al guardia ligero que se acerca. Entra en la sala y tírate al agua por cualquier lado. Gírate para zambullirte bajo la pasarela en busca del ***Primer secreto: fragmentos de armadura x2 y cartuchos x2***.

Vuelve a la pasarela y cruza la siguiente puerta. Pasa por otra puerta y dispara al guardia ligero. Toma los cartuchos y revienta la caja oscura del rincón del fondo a la derecha para hacerte con el ***Segundo secreto: el peto***. Sube en el ascensor, gira a la derecha a por cartuchos y dirígete por la izquierda a la puerta. Jubila al guardia ligero de detrás, entra y baja por las pendientes para liquidar a otro. Dispara al guardia de la sala de debajo, déjate caer y cárgate el muro endeble junto a la escalera para dar con el ***Tercer secreto: cartuchos x2***.

Sube escalera arriba y cruza la puerta de la derecha. Dispara al interruptor naranja de encima de la puerta de enfrente para abrir un panel lateral que revela el ***Cuarto secreto: adrenalina***. Abre la puerta, listo para pelar a dos guardias que se aproximan. Cruza, baja la pendiente y pasa sobre el agua para conseguir los fragmentos de armadura x3 y los cartuchos de la derecha. Vuelve cuesta arriba y sube por la siguiente para cargarte al último guardia. Toma los cartuchos y la energía y cruza luego la puerta hacia la siguiente fase.











FASE 2: BASE EXTERIOR

Órdenes: Localizar el ascensor del campamento de la base
Enemigos: 19
Secretos: 2
Nuevos ítems: Súper escopeta

Dispara bajo y a la izquierda para darle al guardia ligero. Rodea el pilar de la izquierda, cubriéndote para matar al guardia con escopeta. Recoge energía y cartuchos. Pasa a través del agujero y por la arcada de roca para conseguir el peto. Sigue el camino, listo para suprimir a un guardia ligero tras la esquina. Mata a otro guardia a través del gran agujero y sube por el puente inclinado para cruzarlo. Abate a los tres guardias con escopeta antes de bajar las escaleras. Toma la energía, los cartuchos y el peto y ve por cualquiera de los lados de las cajas para dejarte caer por el agujero.

Acércate a la sala de tinte azul y con agua poco profunda. Ve a la derecha para hallar un pasadizo que lleva al hueco del ***Primer secreto: energía, cartuchos x2 y la súper escopeta***. Vuelve a la sala principal del agua y síguela, más allá del ventilador del techo, hacia un pasillo estrecho. Síguelo hasta otra sala con agua. Cúbrete en el pasillo mientras disparas a los guardias de la izquierda. Sube por la pendiente de la izquierda. Toma la energía junto a las cajas y protégete ahí mientras disparas a los guardias por la entrada. Una vez muertos los tres, crúzala para hallar la energía x2 de detrás de las cajas. Mata a dos guardias más a la izquierda y píllate los fragmentos de armadura x2.

La puerta que hay allí lleva de vuelta al principio, así que mejor métete por el pasillo de la derecha. Gira a la derecha en la ventana para saltar al saliente de la sala del agua, donde hay fragmentos de armadura x4. No puedes volver de un salto al pasillo, de modo que sube otra vez la cuesta para llegar a él. Más allá de la ventana, cárgate a otro guardia al doblar la esquina. Abre la puerta y dale el pasaporte a otro.

Entra en la sala y toma la energía de la derecha. Sigue a la derecha de las escaleras y ve por el pasillo, tiroteando a un guardia y a un guardia con ametralladora. Abre un agujero en la pared trasera para hacerte con el ***Segundo secreto: adrenalina***. Vuelve a las escaleras, dispuesto a liquidar a un guardia con ametralladora a la vuelta de la esquina. Ahora sólo has de dirigirte al ascensor. Entra en él y dale al botón rojo para llegar a la siguiente fase.





FASE 3: CAMPAMENTO

Órdenes: Usar los túneles de las alcantarillas para conseguir el acceso al centro de comunicaciones
Enemigos: 32
Secretos: 2
Nuevos ítems: Ametralladora

Cárgate al guardia de detrás de las cajas de la izquierda, y al guardia con escopeta del rincón del fondo a la izquierda. Toma la energía de la caja de la derecha y los cartuchos del saliente. Vete pasillo adentro y dispara al guardia de la ametralladora, recogiendo las balas que deja tras de sí. Equípate con la súper escopeta y cuélate por entre las cajas, listo para cepillarte a un Enforcer. Cárgate a un segundo Enforcer, así como a un guardia ligero y uno con escopeta. Píllate la energía del rincón, pulsando el botón rojo para abrir el panel cercano que contiene la ametralladora y balas.

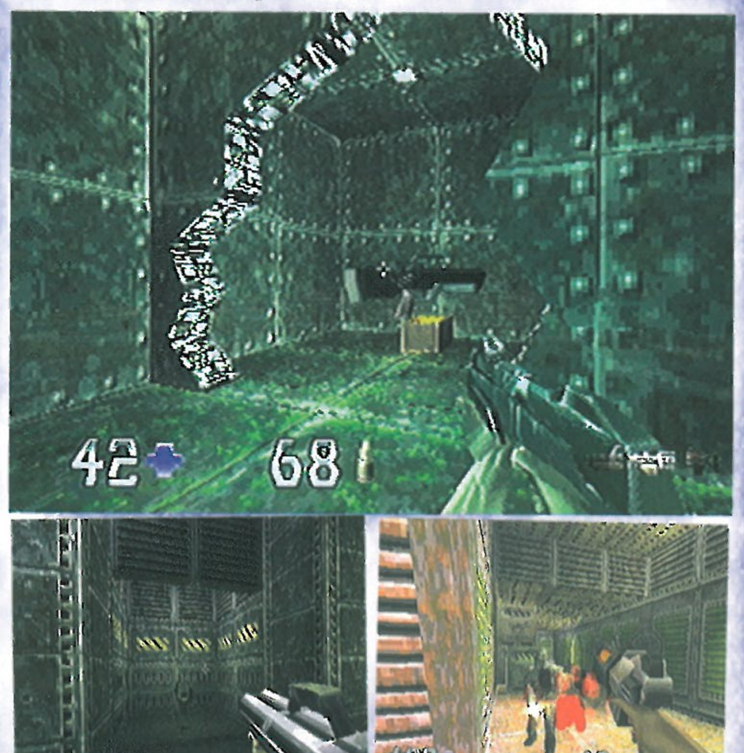
Dispara al guardia de la pasarela de la derecha sin que se dé cuenta. Ve hacia la pantalla de ordenador, abatiendo a un guardia con ametralladora que hay a la derecha. A la izquierda hay energía x2, por si la necesitas. Ve por la derecha al ascensor para llegar a la pasarela. Ve a la izquierda a por el peto, disparando a otro guardia. Sigue tras la esquina, preparado para cargarte a un guardia ligero y a uno con escopeta. Gírate para matar al guardia que sale por detrás de ti y métete en su hueco a por el ***Primer secreto: daño cuádruple***.

Sigue por el pasillo, recogiendo la energía de la izquierda, hacia un saliente encima de la primera sala. Ve a la izquierda, girándote para pelar al guardia con ametralladora de la derecha. Ve hacia allí y a la viga estrecha a por los fragmentos de armadura x4. Vuelve al saliente y recoge la escopeta y la energía de la derecha.

Regresa a lo alto del ascensor y cruza la entrada, matando a un guardia con ametralladora. Toma la salud y cruza la siguiente puerta. Sigue el corredor y pasa por la siguiente puerta, listo para mandar al otro barrio a un guardia ligero en la estancia grande. Recoge la energía que hay justo a la izquierda y mata desde lejos al guardia con ametralladora de la derecha.

Toma carrerilla y salta justo desde el borde del puente roto para llegar al otro lado. Cruza la puerta de corredera y sigue el pasillo que va a una sala para cargarte a un guardia y un Enforcer, así como a otros dos enemigos por la ventana del fondo. Para seguir adelante en esta sala debes extender un puente. Vuelve por las puertas de corredera y dirígete por la izquierda al pasillo angosto. Al final hay una puerta para la que te hará falta la llave azul.

Vuelve por el pasillo y tírate al agua junto al puente roto. A la izquierda hay una gran entrada a un conducto. Antes de entrar ahí, métete por el pasillo de la izquierda. Síguelo y dispara al muro que hay justo a la derecha de la primera arcada pequeña para dar con el ***Segundo secreto: la súper escopeta y cartuchos x2***. Vuelve a la laguna y entra en el conducto. Síguelo hasta una sala con un guardia con ametralladora y otro con escopeta. Mátalos y recoge la energía y los cartuchos. Dale al botón rojo para abrir el portillo del suelo. Tírate para pasar a la siguiente fase.



FASE 4: CENTRO DE COMUNICACIONES

Órdenes: Localizar la sala de control de la antena de comunicaciones; usar la llave-tarjeta azul para volver a entrar en el campamento de la base alienígena
Enemigos: 38
Secretos: 2

Déjate caer al final del conducto y mata al guardia ligero de la derecha. Píllate la súper escopeta, los cartuchos y la energía. Entra en el pasillo, listo para cargarte al par de guardias con escopeta tras la esquina.

Tírate al agua y nada por debajo de las escaleras a por el ***Primer secreto: el daño cuádruple***. Vuelve para salir del agua y toma la energía y los cartuchos; luego ve al hueco de la izquierda a hacerte con las balas. Regresa a la sala y abre la puerta, listo para despachar a un guardia y su perro. Vete al otro lado a cargarte a un guardia con escopeta y recoger la energía



x2. Baja por cualquiera de las pendientes y dispara al muro del fondo para abrirlo. Enfila el pasillo a por el ***Segundo secreto: cartuchos y balas x2***. Sube de vuelta a la sala, ve escaleras arriba y liquida a los dos guardias. Toma los cartuchos, la energía, las balas y el peto.

Sube la pendiente y cruza la puerta. Abre la siguiente puerta y mata a un Enforcer y a un guardia con escopeta. Evita la laguna de cieno y cruza la puerta, matando al guardia con escopeta de la esquina. Tras la siguiente puerta hay dos





SALTO-COHETE

De vez en cuando, puede que haya un ítem en un saliente demasiado alto para llegar con un salto. En este caso, puedes usar un salto-cohete: apunta el lanzacohetes recto hacia abajo y pulsa salto y disparo a la vez para ser propulsado por los aires. Eso sí, duele, claro.

▼ Sumérgete en la piscina cerca del punto de partido del juego para encontrar el primer secreto bajo las escaleras: el daño cuádruple.



CONSEJO

Cuando te enfrentes a enemigos resistentes, cúbrete detrás de muros y pilares, saliendo en lateral para lanzarles una ráfaga. Esto es esencial contra los Tanks.



CONSEJO

No uses granadas o cohetes en distancias cortas: la explosión también te dañará a ti.

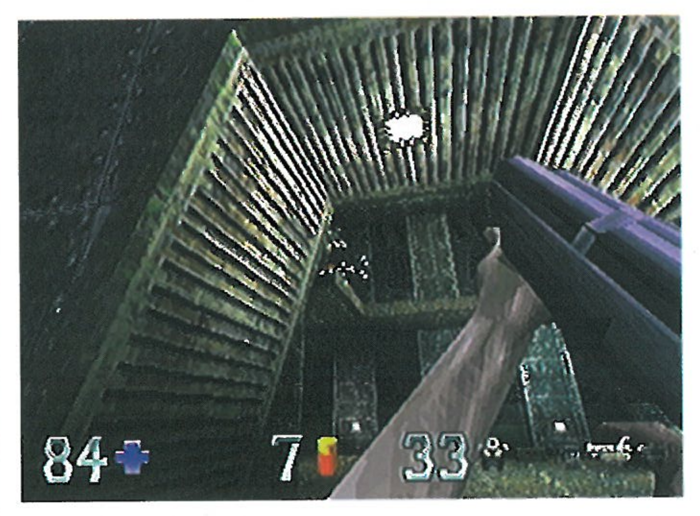


CONSEJO

La munición suele escasear, así que economízala cargándote con tu humilde blaster a los Berserkers que sean blanco fácil desde la seguridad de un saliente o una entrada.

▶













guardias más, incluido uno con ametralladora, así que dales para el pelo. Entra en la sala y despacha a otro guardia a la derecha. Ve por la izquierda, escaleras arriba (la puerta requiere la llave azul), y mata al guardia desprevenido; luego cárgate al otro en plan francotirador. Ten cuidado con un Enforcer que hay a la izquierda al entrar. Recoge los cartuchos x2 y ve arriba en el ascensor de la derecha. Liquida al guardia justo a la izquierda y píllate la energía x2.

Cruza la puerta y cárgate al guardia. Tras la siguiente hay un Enforcer y un saliente encima de la sala de la laguna de cieno. Dirígete a la derecha, listo para eliminar a dos guardias más. Toma la energía y cruza la siguiente puerta hacia un corredor corto. Tras la siguiente puerta, mata a un Enforcer justo a la izquierda. Sigue el pasillo hacia una ventana: puedes romperla para entrar en la sala o bien seguir por el pasillo, que es lo que recomendamos. Mata al perro tras la esquina y luego al incauto guardia y sus compañeros. Toma la energía x2 antes de ir hacia la puerta.

Abre la puerta para ir disparando al Gunner y al Enforcer. Una vez que sean historia, entra y dirígete a la consola del ordenador del fondo para revelar la llave-tarjeta azul a la derecha. Vuelve al saliente que hay encima de la sala de la laguna de cieno y da un salto largo hacia la pila en la que está el peto. Tírate y cruza la puerta hacia el corredor corto. Cuando se abra la siguiente, habrá Flyers dando vueltas por arriba, así que derríbalos. Cruza la puerta azul que da a un corredor corto. Tras la siguiente puerta, dispara al guardia de la derecha. Píllate los cartuchos y dispara a los tres guardias con ametralladora de la sala de la izquierda. Caza al Gunner de la derecha y toma luego los cartuchos y la energía. Sube en el ascensor de la derecha y toma la energía antes de cruzar la puerta y volver al campamento.



Si posees un ratón de PlayStation, úsalo: podrás apuntar con mucha más rapidez y precisión que con el joypad.



A veces puedes hacer que los enemigos se maten unos a otros. Prueba a tirar un disparo sin apuntar a un grupo de malos y retírate mientras se agujerean entre ellos.

FASE 5: CAMPAMENTO (2)

Órdenes: Localizar la entrada al área de detención

Cruza la puerta, mata al Gunner de la izquierda y pisa luego el interruptor del suelo para extender el puente de la sala contigua. Ve a la izquierda por la puerta y sigue el pasillo de vuelta a la estancia del puente roto. Abate a los *aliens* voladores que hay allí y cruza después la puerta de corredera a la derecha.

Tras la siguiente puerta, cruza el nuevo puente y recoge la energía. Cruza la puerta y mata al guardia de la derecha. Sigue hacia una sala, dispuesto a pelar a un Enforcer y a su colega. Mata a un Gunner y al guardia con ametralladora del pasillo de la derecha, y recórrelo luego para hallar cartuchos, energía y un peto. Vuelve a la sala anterior y entra en el ascensor para completar la misión.



MISIÓN 2

FASE 1: CENTRO DE DETENCIÓN

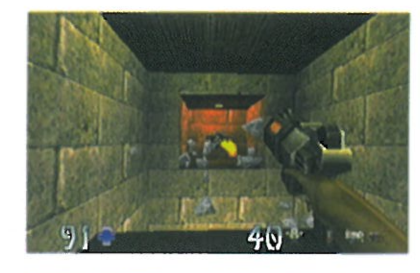
Órdenes: Infiltrarse en el complejo de seguridad
Enemigos: 22
Secretos: 2
Nuevos ítems: Chaingun, granadas, súper escudo

Gírate y métete de lado en los corredores a izquierda y derecha para acribillar a dos Enforcers. Toma la energía y los cartuchos de los rincones de la sala, enfila luego cualquiera de los pasillos y agénciate las granadas. Eso sí, ten cuidado con el Tank al final del pasillo: elude sus letales descargas de plasma y sus granadas. Cúbrete en la entrada de la izquierda o de la derecha, metiéndote de lado en el pasillo para dispararle: para ahorrar munición, usa el blaster. Cuando la haya diñado, cruza por ahí y tírate por el lado izquierdo de las escaleras al agua poco profunda. Mira a la izquierda para hallar invulnerabilidad: tómala, avanza con rapidez por el agua y sube por la orilla a por el peto. Aún con la invulnerabilidad, dirígete a la sala de control a matar al Gladiator y al



Enforcer. Toma la llave amarilla y sube para salir por la puerta.

Sube de nuevo las escaleras hacia el lugar donde mataste al Tank y pasa por la puerta de la izquierda a un corredor corto. Abre la siguiente puerta y ve por cualquiera de los dos lados para encontrarte a un Berserker: retírate a la entrada y podrás dispararle a placer, ya que no puede pasar por el foso. Ve de nuevo por cualquiera de los pasillos para cargarte al Enforcer del saliente. Una vez muerto, entra en la gran estancia para atraer a otro Enforcer: es mejor retirarse otra vez a la entrada. Recoge las balas que suelta y vuelve a la estancia grande. Sube por las escaleras del fondo para hallar unos haces amarillos que cortan el paso. Haz





de francotirador con el Berserker del saliente de enfrente. Vuelve abajo y saldrán dos Enforcers: cúbrete de nuevo tras las puertas. Cuando los hayas liquidado, abre la puerta de la derecha y dispara al Berserker, que será presa fácil. Entra y ve arriba al ascensor, gírate y dispara al muro para revelar el ***Primer secreto: el peto***. Tras recogerlo, salta de nuevo al saliente y ve al ordenador de la izquierda para desactivar los rayos láser amarillos. Salta hacia el saliente de la derecha a por la chaingun y balas.

Déjate caer y tira a la izquierda para cruzar la puerta encendida que da a un corredor corto. Cruza la siguiente puerta y una entrada azul. Lanza una granada a la derecha para matar al Berserker de allí. Entra en la sala de la derecha y sube las escaleras para despachar otro Berserker. Date la vuelta para eliminar al Berserker del saliente, y luego dispara al interruptor naranja de detrás de él para abrir un pasadizo estrecho a tu izquierda. Enfílalo para acceder al ***Segundo secreto: mega energía***.

Vuelve abajo, dale al botón rojo y ve luego a la derecha a recoger el daño cuádruple. Ve enseguida por la derecha a la larga sala de las celdas y fríe a los dos Gunners en tu camino hacia el pasillo del fondo. Ve por cualquiera de los lados, matando enseguida al Gunner, a dos Enforcers y al Gladiator. Regresa a la sala larga y pulsa los interruptores rojos para abrir las seis celdas: hay balas, cartuchos y energía en tres de ellas. Las otras contienen prisioneros que se lamentan y a los que puedes hacer callar de una vez por todas.

Vuelve a la sala donde acabas de matar a Gunners y Enforcers. Ve al rincón del fondo a la derecha (el panel abierto) a por energía y dale al botón rojo. Gira a la izquierda y pulsa el botón junto a la puerta de la izquierda para abrirla. Entra y baja la pendiente para hallar el súper escudo y pilas. Sube otra vez y ve hacia la puerta de enfrente para completar la fase.

FASE 2: COMPLEJO DE SEGURIDAD

Órdenes: Localizar la pirámide de seguridad. Hallar las dos llaves necesarias para el acceso
Enemigo: 32
Secretos: 1

Abre la puerta para freír a los dos Enforcers, entra y toma los cartuchos y la energía de las esquinas cercanas. Sube las escaleras y cruza la puerta. Tras la siguiente hay otra súper escopeta. Sigue adelante a por energía y echa un vistazo a la sala para matar a los tres Gunners, pero ten cuidado con sus granadas. Entra y derriba dos Gunners más que hay debajo (o bien suéltales una granada). Baja y píllate el peto de debajo de las escaleras y las balas de los rincones. Tras pasar por cualquiera de las entradas del final, abre la puerta para dar con la pirámide, pero primero te harán falta las llaves.

Así, vuelve a la sala y escaleras arriba para cruzar la puerta. Cruza la siguiente y despacha al Gunner. Recoge las balas que deja atrás y ve al ordenador para desactivar los láseres de seguridad. Regresa a la primera sala del nivel y gira entonces a la derecha para cruzar la puerta. Pasa por la siguiente y cárgate al Enforcer y el Berserker que hay tras la esquina. Toma la energía x2 y los cartuchos x2, y dispara luego a la pared de la derecha ante el pasillo de salida para revelar el ***Primer secreto: una chaingun***. Avanza por el corredor hacia la siguiente sala, girando a la izquierda para liquidar al Enforcer de allí. Entra y gírate para cazar al Enforcer que hay muy por encima. Ahora el ascensor no funciona, así que toma balas y energía antes de cruzar la siguiente puerta, que da a la prisión.

FASE 3: PRISIÓN

Órdenes: Hallar la llave roja de la pirámide
Enemigos: 37
Secretos: 1

Tras la puerta, mata a los dos guardias con escopeta y luego a los otros dos de arriba. Abre las celdas y alivia las penas de los prisioneros que gimen, recogiendo de paso los cartuchos x4 y la energía x2. Sube en el ascensor y toma las balas x2 y los cartuchos. Sigue el pasillo hacia la siguiente sala y mata los dos guardias con ametralladora de abajo. Abre un boquete en la pared que tienen detrás, derriba a los Flyers y recoge la energía del hueco. Sigue el saliente angosto a por granadas. Dispara al rincón de detrás para abrir un panel: entra ahí a por el ***Primer secreto: pilas x2***. Sigue por el saliente estrecho a por fragmentos de armadura. Tírate y desciende hacia la puerta. Tras la siguiente, acaba con los dos guardias con ametralladora y con el de la escopeta.

Déjate caer a la izquierda, mata a otro guardia con ametralladora y tírate al agua a por el daño cuádruple. Cruza la entrada donde disparaste al guardia, listo para pelar a un Gunner y su perro. Revienta la puerta de la derecha y elimina al guardia para hacerte con un poco de energía. Vuelve afuera y pasa por la siguiente entrada para cepillarte a otro guardia con ametralladora y su perro. Ojo con el suelo inestable del medio, que te deja caer sobre unos pinchos. Tírate por la escalera del rincón del fondo a la derecha para hallar el peto. De nuevo escalera arriba, cruza la siguiente puerta para entrar en una sala vacía. Al pasar por la siguiente, mata a dos guardianes con ametralladora y luego a uno con escopeta y a su perro, situados arriba.





Píllate las pilas y sube en el ascensor. Sigue el corredor, recogiendo más pilas.

Dispónte a cargarte a un perro al pasar por la siguiente puerta. Toma las balas y dirígete a la izquierda para matar al guardia a la vuelta de la esquina. Hazte con las pilas y dispara al guardia amodorrado que hay tras la siguiente esquina (ojo con el perro de la derecha). La puerta te lleva de vuelta a la parte superior del agua, así que mejor vete por la derecha. Toma la energía y suprime a los guardias de la sala. Agénciate pilas, energía y cartuchos. Dispara a la caja oscura para conseguir "mega energía": tómala y baja por la pendiente.

Sigue el pasillo rocoso hacia la siguiente área externa. Mata al Gunner, al guardia, y al Tank, cubriéndote para esquivar sus disparos. Toma el peto y las balas x3. Baja las escaleras, para acabar con un guardia y un Gunner. Sigue el pasadizo de allí para hallar un alijo de cartuchos, peto y energía. Sube de vuelta por las escaleras y por los peldaños hacia el estrado, para pulsar el botón rojo que suprime el campo de fuerza de la entrada. Acércate allí y cárgate al guardia de la ametralladora. Sigue el pasillo y ve escaleras arriba, despachando a dos nuevos guardias con escopeta, para coger la llave roja de la pirámide. Vuelve a través del nivel, pasando por esa puerta que da al área de encima del agua: mata a los dos Flyers de allí. Sigue en tu regreso al principio del nivel para volver a visitar el complejo de seguridad.









▲ Pulsa los interruptores rojos para abrir todas las celdas, recoger los objetos y finalmente hacer callar a esos prisioneros.





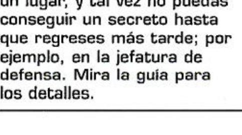
CONSEJO

Si te mueves lateralmente en una dirección y giras hacia la otra, puedes rotar alrededor de los enemigos mientras los acribillas sin parar.



CONSEJO

A veces debes volver a visitar un lugar, y tal vez no puedas conseguir un secreto hasta que regreses más tarde; por ejemplo, en la jefatura de defensa. Mira la guía para los detalles.



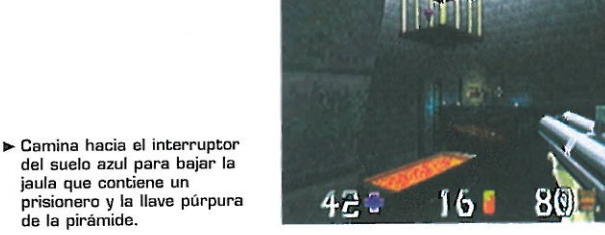
FASE 4: COMPLEJO DE SEGURIDAD (2)

Órdenes: Entrar en las salas de tortura

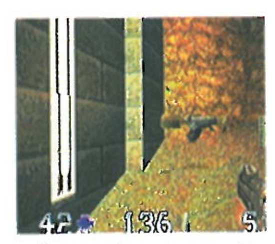
Cepíllate a los dos Flyers y al Tank del saliente de arriba (agazápate debajo de él para evitar su fuego). Cruza hacia la siguiente sala y mata al Enforcer. Sigue el corredor de vuelta al principio. Baja por las escaleras de enfrente a por las balas y cruza la puerta. Tras la siguiente, mata al Enforcer y sigue luego el pasillo para finiquitar a otro. Acciona el interruptor del hueco (antes apagaste los haces de seguridad) para formar un puente que cruza la lava. Cúbrete en el pasadizo mientras disparas a los dos Icarus. Cruza el puente y pasa por la puerta.
Baja por el primer tramo de escaleras y caza al Tank de debajo. Una vez despachado, ve ahí abajo y cárgate a un Enforcer. Toma las balas, y luego más munición y la energía del hueco. Recoge la energía y las balas al cruzar la siguiente puerta, que da a las salas de tortura...



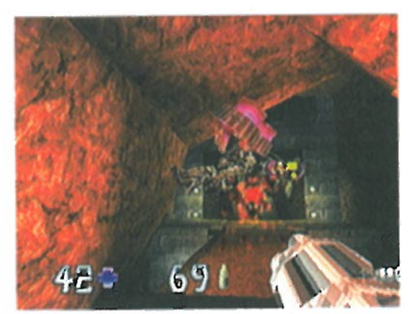




► Camina hacia el interruptor del suelo azul para bajar la jaula que contiene un prisionero y la llave púrpura de la pirámide.



▼ Dispara el muro trasero de esta celda para revelar una habitación secreta con energía e Hyperblaster.





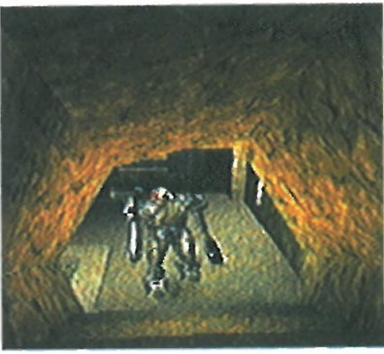
FASE 5: SALAS DE TORTURA

Órdenes: Hallar la llave lila de la pirámide
Enemigos: 32
Secretos: 1
Nuevos ítems: Hyperblaster

Sigue el pasadizo hacia una sala grande con un Tank: cázalo desde el pasadizo. Una vez muerto, ve al fondo y por la derecha para cargarte a un guardia y conseguir energía, cartuchos y balas x2. Vuelve y ve a la izquierda para matar a otro guardia, con el fin de hallar el hyperblaster y pilas. Regresa a la sala, pisa el interruptor azul y entra en el ascensor para ir abajo.

Cruza la puerta, siguiendo el pasillo hacia la siguiente entrada. Baja las escaleras y dispara al Gunner, y luego al de la pasarela de encima. Ve escaleras abajo y a la izquierda a por cartuchos, cruzando luego la puerta de la derecha. Cruza hacia el bloque de celdas: mata al Gunner del suelo y caza después al Tank. Abre las celdas: la tercera contiene un tabique quebradizo. Revientalo para conseguir el ***Primer secreto: el hyperblaster y energía x2***.

Sigue hacia la izquierda y ve arriba en el ascensor, preparado para liquidar a un Gunner. Toma las granadas y sube en el siguiente ascensor. Sigue el pasillo hacia la siguiente sala, donde te aguarda un Tank. Cázalo desde el pasadizo, retirándote cada vez que se pare para disparar. Toma el pase de seguridad de la izquierda y sal por la puerta. Recoge los cartuchos x2, el peto, las pilas x2 y la energía. Tras la siguiente puerta, derriba al Gunner y al prisionero de debajo de la sierra circular.



Sal por la izquierda a un pasadizo corto que lleva de vuelta a la sala de todas las puertas. Tírate al nivel de en medio y cruza la puerta de la izquierda. Tras la siguiente puerta hay una gran estancia con una jaula muy arriba. Cárgate al Gunner, ve a la izquierda y pisa el interruptor azul para hacer bajar la jaula. Quita al prisionero de en medio por la vía rápida y recoge la llave lila de la pirámide. Dale al botón rojo de la pared y baja en el ascensor. Aléjate del Mutant arácnido y dispárale hasta que salpique. Toma las pilas y sal por la puerta. Sube las escaleras para regresar a la sala de las puertas, cargándote allí a otro Gunner. Ahora vuelve a través del nivel, matando a un par de guardias más, para visitar una vez más el complejo de seguridad.





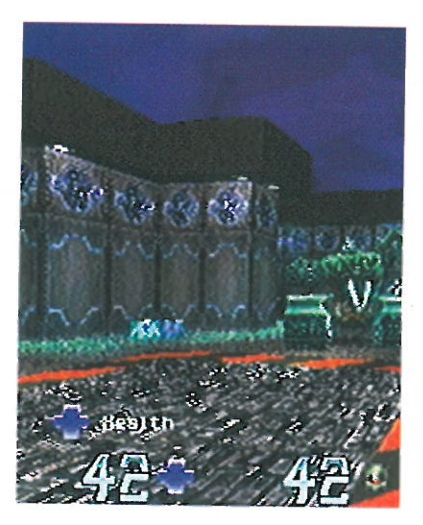
FASE 6: COMPLEJO DE SEGURIDAD(3)

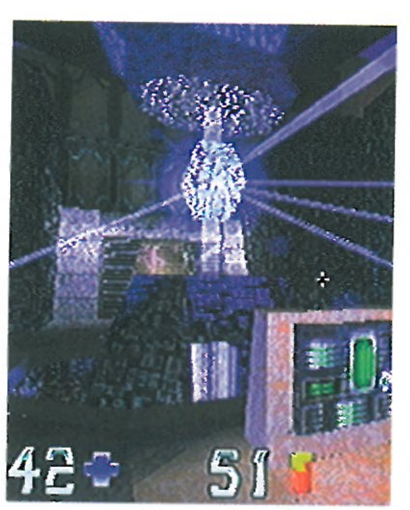
Orden: Localizar la entrada al sistema de seguridad de debajo de la pirámide
Nuevos ítems: Bandolera

Dale el pasaporte a otro Enforcer y vuelve escaleras arriba al puente. Crúzalo y sigue el pasillo de vuelta al principio. Cruza la puerta de enfrente y sigue el camino de regreso al patio de la entrada a la prisión. Ya puedes subir en el ascensor y recoger las balas, la energía y el peto. Cruza la puerta hacia un pasadizo corto, y luego la siguiente, para alcanzar el saliente alto situado encima de donde mataste a los cuatro Gunners. Cruza las dos siguientes puertas y gira a la derecha para acabar con los tres Enforcers. Tras la siguiente puerta hay dos Icarus a los que abatir. Recoge la energía x2, las balas y los cartuchos x2, procurando no caer a la lava. Abre la siguiente puerta, neutraliza al Enforcer y ponle las manos encima a la bandolera, que te permite llevar más balas.

Regresa al saliente de encima de la sala de los Gunners y déjate caer. Tírate al suelo y cruza la puerta que lleva a la pirámide. Dale al panel de control para abrirlo. Tírate por el agujero a la corriente de aire, listo para cargarte al guardia y a su colega Gladiator. Toma las balas, la energía y los cartuchos antes de salir por la puerta y bajar en el ascensor.







FASE 7: CONTROL DEL SISTEMA

Órdenes: Buscar y destruir la CPU de control del sistema de seguridad
Enemigos: 10
Secretos: 2
Nuevos ítems: lanzagranadas, lanzacohetes

Recoge balas x2 y cartuchos de los rincones y lueg,o sube las escaleras. Calcula cuándo pasar corriendo los lásers de seguridad para hacerte con el lanzagranadas. Mata a los dos guardias con escopeta que aparecen por el pasillo de la derecha y luego pasa a todo correr más allá de los otros haces de láser a por el peto.

Enfila el pasadizo y toma las granadas de la izquierda y los cohetes de la derecha. Ve al siguiente pasillo y cárgate al guardia. Toma las granadas, los cohetes y la energía a cada lado y avanza al siguiente pasadizo. Si te atreves, corre a por los cartuchos y las balas de detrás de los haces de láser, pero la verdad es que no vale la pena. Mejor pasa corriendo los haces de cualquiera de los pasillos exteriores para alcanzar la energía x2 y los ascensores del fondo.

Sube en cualquiera de los ascensores para llegar a un pasillo patrullado por dos Tanks. Dedícate a destruir uno, y luego al otro, disparando desde lejos. Si se ponen a ambos lados de ti, pasa a uno de ellos. Cuando ambos están muertos, una gran explosión destruye la mayor parte de la sección media, descubriendo a un Tank jefe sobre rieles. Cúbrete detrás de los restantes pilares, disparándole con el lanzagranadas. Cuando al fin la palme, revienta los muros exteriores a izquierda y derecha para abrir dos paneles que te reportarán el ***Primer y el Segundo secreto***.

Tírate por el agujero en medio del patio. Mata a los dos guardias con escopeta junto a los conductos, luego ve por cualquiera de los lados y sube en el ascensor. Dale al interruptor para revelar la fuente de energía. Esquivando sus rayos, dispárale hasta que vuele por los aires. Pela al guardia que viene a través del campo de fuerza desactivado. Luego dirígete allí para liquidar a otro, ¡pero NO toques aún el botón de salida! En vez de eso, sube a saltos por la escalera que hay en la parte trasera de su pilar para llegar al saliente en busca del lanzacohetes y su munición.

MISIÓN 3

FASE 1: CENTRAL ELÉCTRICA

Órdenes: Localizar la entrada al núcleo del reactor
Enemigos: 19
Secretos: 3
Nuevos ítems: Armadura de combate

Antes que nada, cárgate al Gunner de detrás de los lásers rojos. Luego dispara hacia abajo contra el Mutant arácnido, o bien tírate ahí a matarlo. A continuación ve por el fondo a despachar a dos Gunners. Pulsa el botón rojo para desactivar los lásers y luego tírate por la escalera. Da saltos largos por encima de las dos lagunas de cieno. Cruza la puerta y sube en el ascensor para dar con la llave roja. Vuelve a bajar en el ascensor y pasa de nuevo por encima de las lagunas de cieno. Sube otra vez por la escalera hacia el principio y sube en uno de los ascensores hasta arriba del todo.

Cruza el puente y pasa por la puerta. Sigue el corredor iluminado hacia la siguiente puerta y ábrela para cargarte al Berserker, que será presa fácil. Mata a la Iron Maiden lanzacohetes de la derecha y dispara luego a la pared que tenía detrás para revelar el ***Primer secreto: daño cuádruple***. Acércate a la pared de enfrente y endílgale un disparo en pos del ***Segundo secreto: la armadura de combate***. Baja por cualquiera de las escaleras y aniquila al Mutant arácnido y a dos Gunners. Dispara a la pared frágil del fondo a la izquierda y cárgate a la Iron Maiden de dentro. Entra ahí a por el ***Tercer secreto***: sube en el ascensor hacia la puerta de la llave roja. Ábrela y despacha a la Iron Maiden y al Berserker para hacerte con ***la armadura de combate y los cartuchos***.

Regresa por la puerta y baja en el ascensor, cruzando luego la puerta de enfrente. Mata al Berserker y recoge el lanzacohetes y los cohetes. Destroza las cajas para conseguir energía y cruza la siguiente puerta. Sigue hacia la siguiente puerta, ábrela y liquida al Mutant arácnido y al Berserker. Recoge las golosinas que hay por ahí y calcula cuándo tirarte por el agujero de la izquierda cuando desaparezca el fuego.

Mata las dos Iron Maidens y dale luego al botón verde para desactivar los lásers amarillos. Toma la energía y las balas y sube en el ascensor para vértelas con dos Icarus. Tras matarlos, sube en el ascensor para cruzar la puerta hacia la siguiente fase.



El BFG10K es un arma maravillosa, pero consume 50 pilas (Cells) por tiro, así que resérvala para los enemigos más duros.

LIBRO DE RUTA

FASE 2: EL REACTOR

Órdenes: Localizar el núcleo del reactor e inutilizar su mecanismo de seguridad
Enemigos: 34
Secretos: 1
Nuevos ítems: Railgun, coraza

Mata a los dos Gunners y al Gladiator. Recoge todas las golosinas de las pasarelas a ambos lados. Si tienes munición para el lanzagranadas, proyecta unos disparos contra los dos Gladiators de debajo para deshacerte de ellos (desde aquí es más fácil que desde abajo). Pasa por la pasarela de la izquierda y cruza la puerta (la otra está cerrada).

Tras la siguiente puerta, prepárate para combatir a una Iron Maiden y un Gunner. Una vez despachados, baja las escaleras y gira para disparar al Gunner que viene por el pasadizo de enfrente. Déjate caer al suelo y date la vuelta para hallar en el hueco el CD de datos, de un verde encendido. Ten cuidado porque de inmediato aparecen dos Iron Maiden por encima. Una vez muertas, entra en su hueco a por granadas y la coraza. Luego cárgate al Gunner y al Gladiator de debajo. Tírate y toma la energía y las postas del hueco de la derecha, y dirígete luego hacia el pasadizo del fondo. Gira a la izquierda para cargarte a otro Gladiator, arrebatándole las postas a su cadáver. Cruza la puerta para pasar por un corredor corto. La siguiente puerta lleva al piso del principio del nivel, donde les diste jarabe de granada a los dos Gladiators (lo hiciste, ¿no?).

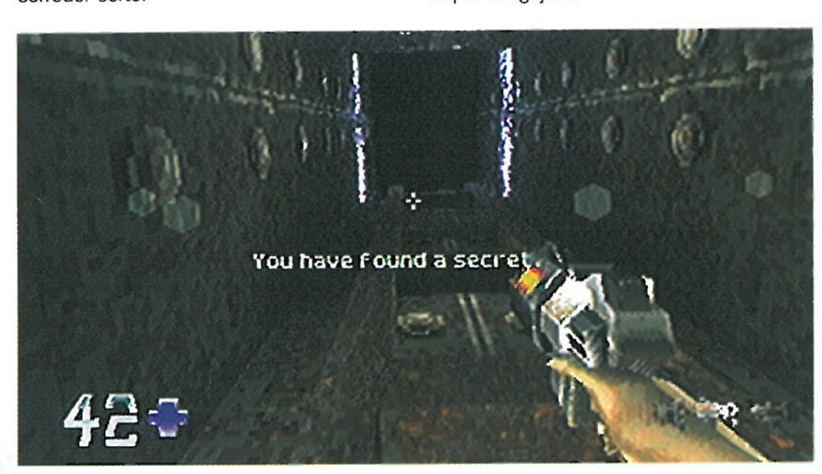
Cruza la puerta de la izquierda, preparado para matar a un Gunner y un Gladiator. Dispara al pilar central que hay detrás de ellos para abrir un panel. Toma la energía y las balas de los rincones antes de entrar por ahí. Sube por la escalera a por el ***Primer secreto: coraza y una railgun.*** Abre la puerta secreta detrás del arma para volver a lo alto de la sala inicial. Ve a la derecha para cruzar al puerta que da a un corredor corto.



Dispara al Berserker a través de la siguiente puerta, y a la Iron Maiden de la izquierda. Caza a la Iron Maiden del saliente elevado. Ahora viene lo difícil: debes pasar los lásers que se van alternando. No corras, avanza a pasos pequeños justo cuando el haz de delante esté a punto de desaparecer. Hay un par de Berserkers aguardándote al otro extremo. Toma la energía a la izquierda y caza a la Iron Maiden del saliente de la izquierda. Sube en el ascensor de la derecha al saliente, listo para fulminar a los dos Flyers que vienen a través del techo. Ve por la pasarela, tomando la energía a la izquierda del pilar. Sigue adelante para hallar más energía y balas. Pulsa el botón para hacer bajar el ascensor, dispuesto a cargarte al Gunner de abajo del todo.

Toma los cartuchos x2 de la derecha, esquivando la mortífera agua. Sal por la puerta y sigue el corredor. Tras la siguiente puerta, neutraliza al Berserker despistado y al Gladiator del fondo. Acciona el botón de la izquierda para desactivar los campos de fuerza. Déjate caer y sal por la puerta de la derecha (la que hay junto al Gladiator está trabada). El corredor lleva de vuelta a la sala del panel secreto del pilar. Sal por la siguiente puerta, hacia la parte inferior de la sala inicial.

Cruza la puerta del fondo que da a un corredor. Tras la siguiente puerta hallarás pilas, postas y granadas x2. Al abrir la puerta de corredera, prepárate a disparar a un Flyer y una Iron Maiden. Toma las balas x2 junto a los conductos de la derecha, antes de seguir el siguiente pasadizo. Mata a la Iron Maiden de la última sala antes de tirarte por el agujero.



FASE 3 VERTEDERO DE RESIDUOS TÓXICOS

Órdenes: Hallar y desactivar las bombas de refrigeración
Enemigo: 26
Secretos: 2

Toma la energía x2, las balas y los cohetes. Entra en la siguiente sala y mata al Gladiator y al Gunner. Salta hacia la derecha por encima del lodo para hacerte con el hyperblaster y las pilas x2. Salta de vuelta y sigue el pasillo, disparando a otro Gunner. Cárgate a los dos Berserkers tras la esquina: haz que vengan de vuelta al pasillo, por donde no pueden entrar. Sal de nuevo del pasillo y revienta el enrejado de la pared de la derecha, revelando a un Gladiator. Mátalo y entra en su hueco a por el ***Primer secreto: energía y cohetes x2.***

Pasa por la puerta de corredera a un pasillo. La siguiente puerta lleva a otra sala con lodo: dispara a la Iron Maiden y luego a otra en el saliente de la derecha. Toma las granadas, las pilas y la energía del rincón del fondo, y luego dirígete a la derecha para subir en el ascensor. Cruza la siguiente puerta hacia un corredor. Ten la railgun a punto para cargarte al Tank a través de la siguiente puerta. Mata al Gunner del saliente y ve luego a la derecha por el suelo, preparado para cargarte a un Gunner. Ejerce de francotirador con el Tank de la pasarela de arriba y recoge después la energía, los cartuchos y las balas.

Regresa a la sala anterior y vuelve escaleras arriba; cuando se abra el panel secreto de debajo, usa el lanzagranadas para desembarazarte de los dos Gunners. Vuelve ahí abajo a pillarte la energía x2 y luego sube otra vez las escaleras. Sigue la pasarela hacia un ascensor: caza al Gunner de arriba antes de subir en él. Recoge granadas, balas, pilas y energía antes de recorrer el pasillo para cruzar la puerta.



Sigue el pasillo hacia otra puerta. Al abrirla, prepárate a matar al Gladiator y a la Iron Maiden al otro lado. Toma la energía x2 y cruza el puente. Tírate al saliente de la derecha y baja por el lado de la pendiente de lodo. Corre a través del túnel de cieno (te dañará un poco) para hallar el ***Segundo secreto: la coraza.*** Corre de vuelta por el túnel de cieno y sube otra vez por la pendiente hacia el saliente. Tírate junto a la puerta y vuelve sobre tus pasos a través del nivel para llegar al puente elevado.

Cruza la puerta al fondo, hacia la sala de pistones. Abre la siguiente puerta, girando a la izquierda para matar al Gladiator. Sigue el pasillo tras la esquina para toparte con otro, seguido de dos Gunners. Aniquílalos a todos y sigue hasta el final del pasadizo. Gira a la izquierda, dispara a la viga rota y entra en el hueco. Píllate la energía x2, las pilas y las balas, y luego pulsa el botón rojo para hacer saltar el saliente de enfrente, revelando el pasillo de debajo. Usa el lanzagranadas para soltar un par de tiros ahí abajo que atraigan a dos Icarus. Cúbrete detrás de las cajas mientras les disparas.

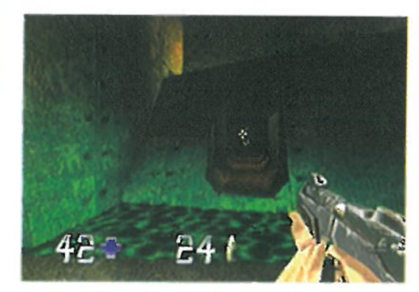
Déjate caer al pasillo (te va a doler) y recoge la energía y los cartuchos x2. Sigue el pasillo hacia una sala con dos Gunners. Líbrate de ellos y luego toma las balas, los cartuchos y la energía antes de ir escaleras arriba hacia la salida.

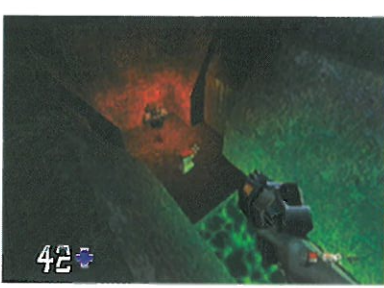
FASE 5: ESTACIÓN DE BOMBEO 2

Órdenes: Llegar a la segunda bomba
Enemigos: 27
Secretos: 4
Nuevos ítems: Traje ambiental

Cruza la puerta y toma las pilas; luego sigue el pasillo, cargándote al Gunner de la cuesta. A éste lo siguen dos Berserkers. Una vez difuntos, gírate y retrocede cuesta arriba para poder disparar al Gunner del saliente. En lo alto de la cuesta, toma la energía y las balas, y luego sigue el camino. Ten cuidado con el Gunner a la derecha de la energía x2. La puerta de la izquierda está cerrada, pero dispara a la pared que tiene a la derecha y se abrirá para revelar el ***Primer secreto: la coraza***.

Tira a la derecha por el pasillo para recoger los fragmentos de armadura y acabar con otro Gunner. Continúa a través de las dos siguientes puertas, listo para habértelas con un Tank en la sala de bombeo. Cárgate al guardia con ametralladora de encima y recoge luego la energía x2. Más a la izquierda, dale al botón rojo y dispara luego a la peana de forma cilíndrica para abrir un boquete en el suelo. Dispara a través de él al Gunner y a los guardias de debajo antes de dejarte caer. Dispara al muro inclinado de color verdoso para abrir un pasillo secreto. Salta ahí dentro para dar con el ***Segundo secreto: invulnerabilidad***. Sal enseguida y sigue el pasillo a la derecha para matar a los tres Gunners del final.





Sube la escalera y ve a la derecha por el saliente a por balas y cartuchos. Para hacerte con la coraza a la izquierda de la escalera, deberás realizar un salto-cohete; o bien, más tarde, pasa a través del túnel junto a la laguna de cieno, a la izquierda del hueco del Flyer.

Tírate y cruza la puerta pequeña y oscura. Salta por encima del lodo y cruza la siguiente puerta. Mata a los Flyers, toma la salud y sube la escalera. Gira a la derecha y ábrete paso hacia el saliente estrecho de encima del pasillo de cieno para hallar el ***Tercer secreto: adrenalina y el traje ambiental***. Vuelve por el pasillo de cieno y pasa de nuevo por la puerta. Vuelve hacia el lugar en el que te tiraste por el agujero. Sigue hasta el ascensor y sube en él a la sala de control. Recoge los cartuchos y la llave verde, y luego déjate caer una vez más a la sala de bombeo.

Sal y vuelve a la puerta antes cerrada, y que ya puedes abrir. Dispara al Berserker a través de la siguiente puerta. Ve a la izquierda para cargarte al guardia y recoger el trozo de armadura de la derecha. Aléjate de la laguna de cieno profundo y ve a la derecha, liquidando a los guardias, Berserker y Gunner. Toma la energía y baja la pendiente a por el traje ambiental: del panel de encima saldrá un Flyer. Abátelo, recoge la energía x2 y da un salto-cohete hacia el saliente para meterte en su hueco a por el ***Cuarto secreto: energía y cohetes***. Tírate abajo, sube la cuesta y ve por la derecha a la laguna de cieno. Crúzala (sumérgete a por el daño cuádruple), luego cárgate a los restantes enemigos y ve hacia arriba a la salida.

FASE 4 ESTACIÓN DE BOMBEO 1

Órdenes: Hallar y activar las bombas de refrigeración
Enemigos: 25
Secretos: 1
Nuevos ítems: BFG 10K

Tras la puerta hay otra railgun, pero prepárate para los dos Gunners y el guardia con escopeta que vienen a investigar, seguidos de un Gladiator y otro guardia con escopeta. A la derecha encontrarás algo de energía, pero ten cuidado con otro Gunner que baja por las escaleras de la derecha. Si subes por allí, toparás con otro par de ellos. Agénciate las pilas y sal por la puerta.

Sube en el ascensor y gírate para abrir la puerta. Mata a los dos guardias de la estancia grande y toma luego las pilas, las balas y la energía. Mata a los dos Berserkers que bajan la pendiente (puedes retirarte al pasadizo para dispararles sin peligro).

Sube la cuesta y cárgate al guardia del rincón del fondo a la derecha. Ahora alza la vista para ver ese conducto roto: dispárale para reventarlo. Sube a saltos por las cajas, recogiendo la mega energía, y entra en el conducto abierto. Sigue el pasadizo de agua poco profunda hacia una laguna y abate a dos Flyers. Recoge la energía x2 y sube en el ascensor. Toma las pilas x2 y luego tírate por el agujero a otro pasillo con agua. Síguelo hasta una laguna y derriba a dos Flyers más.

Sal de un salto a la pendiente de la izquierda y tira hacia arriba. Cárgate al Tank por el camino, y luego alza la mirada hacia la construcción de la izquierda para ver un interruptor naranja. Pégale un tiro para abrir el panel de la izquierda, revelando el ***Primer secreto: ¡el BFG 10K!*** Sal por la puerta y sigue el pasillo serpentino.

Cruza la puerta y métete en el pasillo de la derecha para matar a un guardia y hacerte con la energía x2 y las balas. Regresa al saliente a por granadas x2 y tírate luego a la sala donde te cargaste a los Berserkers. Sube la cuesta y pasa por la puerta del rincón del fondo a la derecha. Al abrir la siguiente puerta, estáte a punto para enfrentarte a dos Berserkers, un Gunner y un guardia. Si te giras a la derecha, también te enfrentarás a un Tank y un Gunner. Si quieres la coraza de las cajas, deberás efectuar un salto-cohete por medio de la caja individual. Entra en la sala de bombeo, dale al botón rojo de la derecha y recoge luego todas las golosinas antes de salir por la puerta de corredera.





FASE 6: ÁREA DE ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

Órdenes: Volver al reactor
Enemigos: 7
Secretos: 1

Abre la puerta, listo para encarar a un Tank y a un Berserker. Cuando crien malvas, baja y recoge las pilas, las balas y la energía. Tírate abajo a por los cohetes y la energía x2, volviendo a subir la escalera. Para conseguir la mega energía de las cajas, deberás dar un salto-cohete por medio de la caja individual. Sube la cuesta a por el peto, matando al Berserker junto a los pilares. A la izquierda hallarás pilas x2, energía y el traje ambiental: sumérgete enseguida en la laguna de cieno de la derecha y nada hacia la siguiente laguna pequeña. Dispara al interruptor naranja de encima de las vigas para abrirlas y acceder así al ***Primer secreto: la railgun***. Regresa enseguida y sube la escalera para salir del lodo. Pulsa ahora el botón rojo de detrás de los pilares a fin de crear una pasarela por encima de la laguna de cieno. Pasa por ellas y cruza la puerta.

Tras la siguiente puerta, píllate las postas y mata al Berserker de la derecha. Pasada la siguiente esquina, junto a la energía, encontrarás a un Gladiator y a dos guardias. Una vez muertos, sigue hasta el puente. Salta a la roca de la izquierda a por el peto, y luego vuelve. Toma las postas y la energía antes de salir.

FASE 7 EL REACTOR (2)

Órdenes: Volver al reactor; hallar una forma de entrar en el campamento de defensa

Dispara al Gunner de la izquierda. Recoge la energía y las pilas, y sigue luego el túnel para tirarte por el agujero. Mata al Flyer y sal por la puerta de la izquierda. Pasa a través de las dos siguientes puertas para llegar al suelo de la estancia grande. Continúa a través de la siguiente puerta y por el pilar, cruzando las dos nuevas puertas hacia la sala del núcleo. Sube en el ascensor para ver que la puerta antes trabada ya está abierta. Liquida al Gladiator y a dos Berserkers, entra luego en la sala y píllate la energía. Métete en el ascensor grande para completar la misión.



CONSEJO

Si te encuentras en un saliente por encima de enemigos difíciles, usa el lanzagranadas para bombardearlos, haciendo rebotar tus tiros en las paredes.







MISIÓN 4

FASE 1
JEFATURA DE DEFENSA

Órdenes: Localizar y destruir los ordenadores de control de la red de lásers
Enemigos: 21

Al salir del ascensor, enseguida toparás con dos Tanks en torno a la construcción grande. Al igual que antes, evita que te rodeen: si lo hacen, deja a uno de ellos atrás (podrías pasar por la puerta para dispararles desde el pasadizo). En la parte trasera de la gran construcción hallarás pilas x3, luego sal por la puerta. Sigue el pasillo serpentino hacia la siguiente puerta. Tras ella hallarás a dos Gunners. Una vez despachados, cruza la puerta de la derecha (la otra está cerrada) que da a un corredor azul.

Al otro lado de la puerta, ve a la derecha a por cohetes, pilas y energía. Ocúpate de los Tanks que hay patrullando y del guardia con ametralladora (cúbrete en el primer pasillo). Enfila el pasillo de la izquierda y sube en el ascensor. Mata a los dos Gunners y ve a la izquierda por el saliente para recoger la armadura de combate y los fragmentos de armadura; fíjate en la puerta de los lásers rojos. Ve al pasillo de enfrente y cruza la puerta.

Tras la siguiente puerta hay una estancia grande: cárgate al Gunner y cúbrete detrás de las pantallas de ordenador de la derecha mientras disparas al Tank. Pasa por la puerta de la izquierda y sigue el pasillo hacia una sala con dos guardias. Dispara a los muros laterales para destruir los ordenadores: encontrarás pilas en el de la izquierda. Vuelve por el pasillo y tira a la derecha, por el camino por el que viniste. Al otro lado del saliente, los lásers rojos ya no están, permitiéndote cruzar la puerta que da a la siguiente fase (volverás más adelante).









▲ Si quieres echarte unas risas, accede a los ordenadores junto a las mesas de operaciones para hacer que los lásers rebanen los cadáveres.



FASE 2: LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN

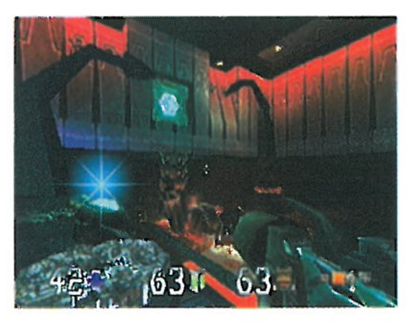
Órdenes: Localizar la instalación de reparaciones y quedarte el cabezal del comandante que encuentras allí
Enemigos: 30
Secretos: 2

Dispara al prisionero de la primera sala y rompe luego el panel de cristal resquebrajado de la izquierda. Mata al prisionero de dentro y al perro que viene por la izquierda. Pasa por el pequeño túnel de la izquierda para hallar el ***Primer secreto: la coraza y granadas x2***. Elimina al prisionero de detrás del cristal y vuelve a la primera sala. Toma la energía x2 y dale al ordenador de la derecha: prepárate para los dos perros que vienen por la puerta. Cuando ya sean picadillo de chucho, adéntrate en el pasadizo para matar a una Iron Maiden. Recula hacia el daño cuádruple, dispuesto a cargarte al perro que aparece por el panel (el cual contiene energía).

Toma el daño cuádruple y ve por el pasadizo, matando a otra Iron Maiden. La primera puerta está cerrada, así que pasa por la segunda, recogiendo la energía. Cruza la puerta de la izquierda y cárgate a dos Iron Maidens y a un Mutant perruno (ojo con su láser). Para echarte unas risas, accede a los ordenadores junto a las mesas de operaciones para hacer que los lásers rebanen los cadáveres. Ve por la puerta de la derecha, fulminando a una Iron Maiden y a un prisionero en el pasillo.

Tras la siguiente puerta, gira a la derecha para cargarte a un Tank. A la vuelta de la esquina hay otro Mutant canino: sacrifícalo para quedarte sus pilas. Ve al ordenador de la izquierda para neutralizar la seguridad del nivel 1, y luego ve a la derecha a por energía x2, pilas y el hyperblaster. Regresa por el pasillo a la sala de antes, vuelve por el pasadizo anterior y cruza la puerta de enfrente. Recoge la energía y abre la siguiente puerta para cargarte al Mutant perruno. A la izquierda hay dos perros corrientes. Pasa por la siguiente puerta, tomando la energía, y dale al botón rojo para abrir las puertas. Entra en el ascensor (espera a que esté arriba) para bajar al segundo piso.

Tras la puerta, dispara enseguida a otro Tank. Recoge la energía y los cartuchos y ve luego por la izquierda adonde están los prisioneros. Acribilla al Mutant perro que aparece y ve luego al ordenador para poder acceder al puente de mantenimiento. Vuelve al pasadizo y pasa por la puerta de la izquierda, recogiendo la energía. Sigue el pasillo tras otra puerta, mata al perro de debajo y luego al de la derecha. Acércate al borde para que aparezca el puente. Ve por él y gira a la izquierda para saltar al saliente del botón rojo, con el fin de conseguir la acredita-



ción para el nivel 2. Salta de vuelta y dispara a través de las barras de enfrente al interruptor naranja para abrir la celda de observación.

Vuelve por el puente y por la derecha para entrar en la celda de observación a por el ***segundo secreto: el daño cuádruple***. Cruza el puente y toma la energía de la izquierda antes de pasar por la puerta. Toma los cartuchos y dispara al perro del pasillo. Recoge la energía y las postas y luego abre la siguiente puerta, listo para acertar a un Tank a la derecha. Hazte con las pilas y ve al ordenador de la izquierda para activar los tubos de eliminación de prisioneros. Dispara a los dos perros de la derecha mientras avanzas a la siguiente puerta.

Sigue el pasillo y dale al botón rojo; luego sube en el ascensor de vuelta al primer piso y al pasillo del principio. Ve por la puerta de la derecha, luego por la siguiente a la derecha, y repite la ruta que seguiste hasta el anterior ascensor, bajando al segundo piso. Sigue el pasillo y abre la primera puerta a la derecha, cargándote al perro. Sigue el pasadizo hasta un ascensor y ve hacia arriba, listo para matar a un Mutant perruno. Sigue el pasadizo hasta la sala de reparaciones y elimina al perro. Toma el cabezal del comandante a la izquierda. Ahora vuelve por medio de los ascensores al corredor corto de tres puertas. Estáte al loro al cruzar la del medio, porque aparecen dos Iron Maidens. Prosigue por el pasillo hacia la sala del principio, donde ha aparecido un Tank. Mátalo y sal por la puerta para volver a la jefatura de defensa.

FASE 3
JEFATURA DE DEFENSA (2)

Órdenes: Localizar la entrada al área del elevador de gravitación

Tras cruzar la puerta, ve por el saliente a la puerta de enfrente. Sigue el pasillo hacia la sala circular y pasa por la puerta de enfrente, recogiendo el daño cuádruple. Recorre el pasadizo hacia la siguiente puerta. Mata a los Gunners a ambos lados, tomando las granadas, y usa el lanzagranadas contra los dos Tanks de debajo. Enfila el pasillo de la derecha y baja en el ascensor al suelo. Toma las pilas, las balas y los cartuchos antes de subir de nuevo en el ascensor y salir por la puerta de la derecha (no te preocupes por el secreto: más tarde volverás aquí).



FASE 4: ELEVADOR DE GRAVITACIÓN

Órdenes: Eliminar al Guardián: usar su núcleo de antimateria para destruir el elevador de gravitación
Enemigos: 16



Cárgate al Gunner y trepa por las cajas a por la armadura de combate. Hay energía a la izquierda de la entrada por si te hace falta. Tras cruzar la puerta de corredera, machaca al Tank de la derecha y luego encárgate del Gunner del saliente de la izquierda. Sube allí arriba en el ascensor (a la derecha de la entrada) y toma la energía, momento en el cual explota el suelo. Abate a los Flyers y déjate caer. Si quieres, puedes saltar a la laguna de cieno a por la adrenalina, saliendo mediante la escalera.

Cruza la puerta que hay frente a la entrada (la otra está cerrada). Sigue el pasillo hacia la siguiente puerta y crúzala. Toma las postas y las granadas y ponte en la plataforma para ir en ella pendiente abajo. Cruza la puerta y sigue el pasillo.

La siguiente puerta da a una gran sala habitada por el Guardián, un gran robot de dos patas al que se puede matar con relativa facilidad: sólo debes ir dando vueltas detrás de él y metiéndole caña con el lanzacohetes. Cuando estira la pata, deja tras de sí la bomba A-M. Por la sala encontrarás energía x5, cohetes x2 y una armadura de combate. Métete en el pasillo a la derecha de la entrada para hallar un teletransportador resplandeciente: ponte en él.

Liquida a los dos Gladiators a ambos lados de la gran construcción, antes de bajar por cualquiera de las pendientes. Toma la energía que hay a cada lado, sube en el ascensor y elimina a un Gladiator. En el piso de arriba, toma los cohetes y cárgate a un Gladiator si se acerca. Una vez que hayas puesto la bomba en el medio, entra





enseguida en el teletransportador centelleante antes de que el núcleo explosione.

Mata a los dos Gunners y toma luego los cohetes, la energía y la esquiva llave blanca. Ve escaleras arriba y regresa a la sala de la laguna de cieno. Cruza la puerta de la derecha y sal de vuelta a la jefatura de defensa.

FASE 5: JEFATURA DE DEFENSA (3)

Órdenes: Localizar la salida de la unidad y exterminar toda resistencia
Nuevos ítems: Paquete de munición

Dirígete a la izquierda y baja al suelo en el ascensor. Ve por la izquierda al pasillo y cruza la puerta. El corredor azul lleva de vuelta cerca del principio del nivel: pasa por la segunda puerta a otro corredor azul. Tras la siguiente puerta, ve a la izquierda para subir en el ascensor. Gira a la derecha para adentrarte en el pasillo y cruzar la puerta. La siguiente lleva de regreso a la sala circular, donde un Mutant volador irrumpe a través del suelo. Cúbrete detrás de las pantallas de ordenador mientras le regalas tu munición a gran velocidad.

Cuando quede reducido a pulpa, tírate por el agujero a por cartuchos x2 y el paquete de munición. Sal por medio del panel azul, de regreso a la sala con tres puertas. Tira a la izquierda y repite el itinerario de vuelta a la sala del agujero. Esta vez cruza la puerta de la derecha (usando la llave blanca). Sigue el corredor hacia una nueva sala: cárgate a los guardias, tomando las postas x2, y destruye luego al Tank (puedes zambullirte en la laguna a por el daño cuádruple, si te atreves). Ve escaleras arriba por cualquiera de los lados a por la energía x2. Mientras te diriges a la puerta de salida, mira a la izquierda para ver unos cristales resquebrajados. Vuélalos y sumérgete en el agua a por el primer secreto: balas x2 y pilas x2. Trepa para salir a tierra firme y cruza la puerta para dar con la salida de la misión (recoge la energía antes de irte).



TRUCOS

Puedes conseguir opciones extra para el modo multijugador
Pero primero debes completar el modo a un jugador

TRUCOS MULTIJUGADOR

Si completas el juego en el modo de un solo jugador, accederás a opciones extra para el modo multijugador. Según el nivel de dificultad en que lo consiguieras, obtendrás una selección distinta: Fácil = Bronce, Medio = Plata, Difícil = Oro. Guarda el archivo en una tarjeta de memoria y luego carga Ajustes en una partida multijugador para acceder a las opciones de las variables extras de juego...

Bronce ....Permanencia de armas; matar de un tiro
Plata ....Las opciones de Bronce más la velocidad de juego y la fuerza de las detonaciones
Oro ....Las opciones de Plata más munición infinita y todas las armas

GRAVITY
GAME SPEED
BLAST FORCE
WEAPON STAY OFF
INFINITE AMMO OFF
ALL WEAPONS ON OFF
FALLING DAMAGE ON
ONE SHOT KILL OFF
RESET TO DEFAULTS



MISIÓN 5

FASE 1 CÁMARA INTERIOR

Órdenes: Perseguir a Makron a través de la cámara interior
Enemigos: 14

Recoge la energía x2, los cohetes x2 y otro lanzacohetes. Destruye los Tanks a ambos lados y luego baja por cualquiera de las escaleras. Acércate a la puerta y quédate bien atrás mientas la destruyen los lásers. Al otro lado hay dos Gladiators: usa el lanzagranadas a través de la entrada. Una vez que estén muertos, entra y recoge la energía, la armadura de combate, las granadas y los cohetes x3 de los huecos a ambos lados. Al fondo hay otro Tank al que hacerle pupita.

Entra en el pasillo del fondo, recoge la energía x2 y dale al botón para que suba el ascensor. Tras la puerta, dispara a las Iron Maidens al otro lado y después píllate la energía x2 y las granadas x2. Dale a los botones al final de cada puente estrecho. Así eliminarás el campo de fuerza del tubo junto a la entrada, con lo cual podrás subir en su ascensor a una gran sala con Makron al fondo. Éste desaparece en cuanto te le acercas. Ponte uno tras otro sobre cada interruptor del suelo, esquivando los lásers, y luego cárgate a los Flyers que aparecen. Esto eliminará a los guardias que custodian los botones de la pared del fondo. Púlsalos ambos y luego sube los peldaños hacia el teletransportador.

FASE 2 CONFRONTACIÓN FINAL

Órdenes: Acabar con Makron; Hallar y activar el mecanismo de autodestrucción
Enemigos: 2

Mira detrás de ti para hacerte con la armadura de combate. Ve por la izquierda cuesta arriba a por pilas x2. Sigue el pasillo hacia un amplio corredor con granadas x4 y cartuchos x4 (y una puerta cerrada). Vuelve al principio y sube por la otra rampa a por pilas x2. Avanza hacia un espacioso corredor con balas x4. Entra en el ascensor rojo y sube. Por el exterior de la gran sala hay montones de golosinas, pero cuidado: ¡también hay un Guardián descomunal con un BFG! Obviamente, cúbrete detrás de los pilares, asomando para machacarlo a cohetes, etc. Si te quedas sin munición, toca los dos interruptores azules del suelo y baja la pendiente a por cantidad de balas y cohetes.

Cuando el Guardián explote al fin, se presentará el mismísimo Makron, dispuesto a dejarte tieso con sus lásers, su railgun y su BFG. Manténte lejos y cúbrete detrás del pilar, como antes, castigándolo con tus mejores armas. Deberás tumbarlo varias veces antes de que espiche.

Cuando muere, el lugar empieza a retumbar. Baja en cualquiera de los ascensores hacia la puerta cerrada que viste antes. Crúzala y sigue el corredor hacia otra puerta. Tras ella, ve por la derecha a través de la puerta que se abre y dale al ordenador para activar el mecanismo de autodestrucción. Ahora baja las escaleras para hallar la nave de transporte esperándote. Ve por la derecha a la consola para salir de ahí.

Editor
Distribuidor **Proein**
Precio **8.990 pesetas**

SEGUNDA PARTE

RAINBOW SIX

EL **MES PASADO** TE DEJAMOS EN ASCUAS, CON EL **DESTINO DEL MUNDO** PENDIENTE DE UN HILO. LÉETE EL **FINAL DE LA GUÍA** PARA ACABAR CON LA **AMENAZA TERRORISTA**.



1 JUGADOR · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · MANDO ANALÓGICO · DUAL SHOCK™



9. OPERACIÓN: HALCÓN INVERNAL

OBJETIVOS: EVITAR QUE ESCAPE EL CABECILLA, EVITAR QUE ESCAPEN LOS CIENTÍFICOS
CARGA INICIAL: 3X M16, 3X BARETTA, 3X MUNICIÓN PRIMARIA, 2X SENSOR DE LATIDOS, 1X BENGALA DE FOGONAZO
PERSONAL: HANLEY, CHÁVEZ, BECKENBAUER

TÁCTICAS

Quédate con el despliegue original. Selecciona al hombre que hay más a la izquierda de la pantalla. Llévalo a la derecha para que se encargue de las dos primeras unidades enemigas. Sigue a la derecha, hacia la pista de aterrizaje. Sal de repente y cárgate a los guardas con tu MP5. Intenta pillar a los dos científicos en el fuego cruzado. Aunque no logres acertarles, éstos saldrán corriendo hacia los demás miembros de tu equipo y a una muerte rápida. Sigue adelante. Reagrúpate con el resto del escuadrón.

Una vez allí, da media vuelta y vuelve por donde viniste. El cabecilla todavía está oculto en el complejo. Ve siguiendo el vallado hasta la caja azul. Sal de pronto y masacra a los dos guardias de la cabaña. Cruza la puerta abierta. Gira a la derecha y entra en la sala de la ventana. Cárgate al tipo de dentro. Agazápate y ve hacia la ventana. Abate como francotirador a los dos hombres de fuera. Salta a través de la ventana.

Gira a la derecha y ve hacia el vallado. Tira a la izquierda y dirígete a la entrada del almacén. Pela al último guardia y entra en el almacén. Mata al cabecilla para completar la misión.

10. OPERACIÓN: LOBO ROJO

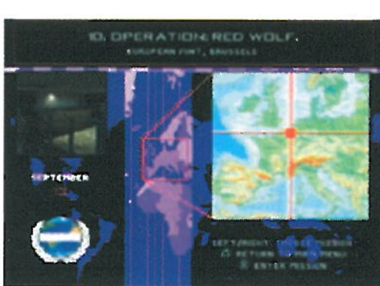
OBJETIVOS: RESCATAR A LOS DIGNATARIOS
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADA), 3X BARETTA (SILENCIADA), 3X BENGALA DE FOGONAZO, 1X KIT DE GANZÚAS, 2X SENSOR DE LATIDOS.
PERSONAL: HAIDER, BOGART, HANLEY

TÁCTICAS

Deja a toda tu gente en la zona de despliegue inferior. Cruza la puerta. Tuerce a la derecha en la primera entrada y métele dos tiros al guardia. Vuelve al corredor y tira adelante. Gira a la izquierda al final y elimina al terrorista. Deja a esta unidad vigilando el área y selecciona a otro hombre de tu escuadrón. Llévalo por el mismo corredor, pero esta vez abre la puerta de la izquierda. Suelta una bengala de fogonazo y cárgate al terrorista antes de que pueda matar a la mujer. Llévala afuera.

Selecciona al tercer hombre de tu equipo. Llévalo al corredor y hazle cruzar la entrada de la derecha. Sube la escalera y liquida al guardia de arriba. Enfila el camino de la derecha, pasando por los armarios. Gira a la derecha para meterte en el pasadizo del final. Abate al hombre que camina por el pasillo y abre la puerta de la izquierda. Mata al tipo del meadero. Continúa avanzando por el pasadizo. Pasa el primer grupo de cajas marrones y elimina al guardia. Avanza hacia el depósito. Acércate a las cajas blancas. A la derecha está la jaula que contiene a los prisioneros. Lanza una bengala de fogonazo tras la esquina y selecciona el modo de francotirador. Sale de tu escondite de golpe y abate a los terroristas antes de que puedan responder. Recoge a los dos rehenes y vuelve a la entrada.











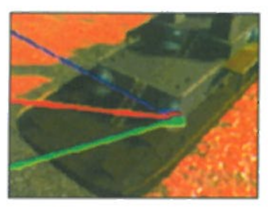


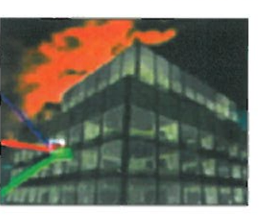
11. OPERACIÓN: HIELO CORTANTE

OBJETIVOS: RESCATAR A LA DRA. WINSTON
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADA), 3X BARETTA (SILENCIADA), 2X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 1X SENSOR DE LATIDOS
PERSONAL: CHÁVEZ, BECKENBAUER, HANLEY

TÁCTICAS

Despliega a todo tu equipo en la mitad inferior del buque. El Dr. Winston se encuentra oculto en la bodega de carga trasera. Haz que tu hombre avanzado cruce la puerta. Mata a todos los terroris-







▲ La HK es el arma automática mas precisa para usar a corta distancia. Úsala cuando te encuentres en combate cerrado.



CONSEJO

Usa el sensor de latidos para detectar a los malos en el mapa de pantalla. Esto evitará que caigas en una emboscada.



CONSEJO

Mantén a tu escuadrón junto para que puedan cubrirse las espaldas unos a otros.

▼ Agáchate cerca de la esquina de la jaula y esperar a que aparezcan los malos para tirotearlos a base de bien.





Usa la opción del zoom para mirar objetos, como las cámaras, desde lejos. Así sabrás en qué dirección miran.



Si te mueves demasiado deprisa, la dispersión de tus disparos quedará distorsionada. Ve siempre andando al atacar a un enemigo.

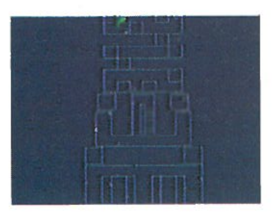


Usa un arnés ligero si te quieres mover en silencio.

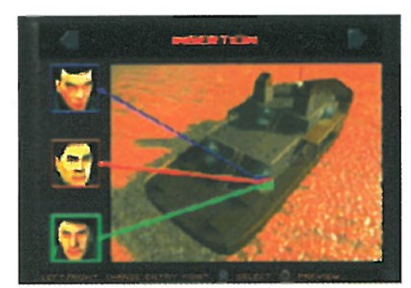


Las granadas de fragmentación son bastante inútiles en la mayoría de misiones, debido a su pequeño radio de detonación.

▼ En el caso de que te pierdas, el buen doctor se encuentra donde apunta la flecha verde.











tas de arriba. Tuerce a la izquierda y balea a los hombres que vienen por la puerta. Cruza la puerta de la que salieron. Gira a la izquierda y pasa por la puerta a mano derecha. Baja poco a poco por el hueco de la escalera hasta llegar a la cubierta inferior.

Liquida a los dos tipos del pasillo. Ve por el camino de la izquierda. Síguelo y abre la puerta del Norte. Sigue hasta el primer área de almacenaje y mata al tío de encima de la caja. Ve a la izquierda y cruza la puerta. Activa el intensificador de imagen. Avanza hacia la bodega de carga trasera y suprime al último guardia para liberar a la Dra. Winston.

Ahora viene lo difícil. Debes ponerla a salvo volviendo a tu zona de despliegue. Envía a una de tus unidades de apoyo por la misma ruta que tomaste para llegar a la doctora. Éste debería eliminar a cualquier terrorista que pudieras haberte dejado. Una vez que sepas a ciencia cierta que la ruta es segura, vuelve corriendo con Winston a remolque.

12. OPERACIÓN: ESTRELLA NEGRA

OBJETIVOS: DESCARGAR INFORMACIÓN CONFIDENCIAL, EVITAR SER DETECTADO
CARGA INICIAL: 3X KIT DE GANZÚAS, 3X SENSOR DE LATIDOS
PERSONAL: CHÁVEZ, HANLEY, ARNAVISCA

TÁCTICAS

Lleva al primer miembro del equipo escaleras arriba y abre la puerta. Haz que la cruce y déjalo apostado donde no se le vea, junto a la arcada. Selecciona un segundo miembro del equipo y hazle subir las escaleras para que se una a tu primer hombre. Haz que cruce la arcada y entre en la sala, todo recto. En esta sala se perfila un trozo blanco de la moqueta. Písalo para accionar la alarma. Luego entra enseguida en el ascensor de la izquierda. Cuenta 15 segundos en voz alta. Selecciona al hombre de la arcada. Llévalo a través de la arcada y al pasillo de la izquierda. Tuerce en el siguiente giro a la izquierda y corre al despacho. Escóndete junto a la esquina. Pasa la siguiente puerta, con cuidado de no tocar los cuadrados blancos. Vete por el recodo a la izquierda, junto al haz óptico. Mira hacia arriba y fíjate en la posición de la cámara que hay sobre ti. Cuando apunte justo hacia delante, cruza la puerta y gira a la derecha. Entra en la biblioteca. Avanza despacio entre los estantes. Dobla la esquina poco a poco y aguarda a que la cámara no mire a la escalera.

Ve hacia las escaleras. Al llegar arriba, tuerce a la derecha. Ve por el pasillo y gira a la izquierda en la entrada. Tras asegurarte que la cámara de la sala mira a otro lado, corre y ponte debajo de ella. Cuando no apunte a la puerta de enfrente, crúzala. Ve a la siguiente sala y dirígete al pasadizo de más allá. Corre a la izquierda y abre la puerta. Encamínate enseguida a la sala de ordenadores y cierra la puerta detrás de ti. Accede al terminal del ordenador con el *kit* de electrónica para hacerte con los datos. Gírate y cruza la puerta. Ve a la derecha. Entra en la sala y tuerce otra vez a la derecha. Salta por el balcón y ábrete paso hacia la salida. Por último, saca del ascensor al otro miembro del equipo y llévalo de vuelta al punto inicial.

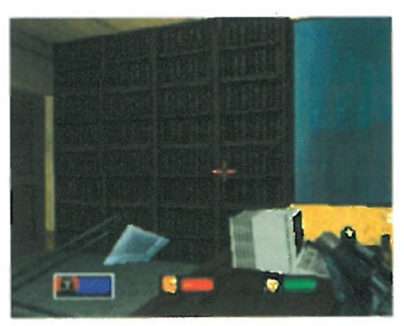


13 OPERACIÓN: FLECHA SALVAJE

OBJETIVOS: NEUTRALIZAR EL SISTEMA DE SEGURIDAD, INUTILIZAR AMBAS CÁPSULAS VÍRICAS
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADA), 3X BARETTA (SILENCIADA), 3X SENSOR DE LATIDOS, 3X KIT DE ELECTRÓNICA
PERSONAL: CHÁVEZ, BECKENBAUER, DUBARRY

TÁCTICAS

Lleva al líder de tu equipo escalera abajo y por el túnel de la derecha. Haz que asome enseguida la cabeza por la esqui-



ARMAS

MP5 CON SILENCIADOR
Ruido: 3
Precisión: 6
Retroceso: 9
Recarga: 10
Munición: 30
Si necesitas evitar ser detectado, el silenciador ajustado a esta monada bastará. En enfrentamientos a largo alcance, el supresor de destellos incorporado no permitirá al enemigo saber desde dónde disparas.



MP5
Ruido: 5
Aceleración: 6
Retroceso: 9
Recarga: 10
Munición: 30
Es el modelo estándar de las fuerzas especiales. El MP5 es preciso desde el corto al medio alcance, con una buena distribución de disparos. Úsalo para ataques rápidos de exactitud quirúrgica.



BARETTA
Ruido: 5/3 Silenciada
Precisión: 6
Retroceso: 8
Recarga: 6
Munición: 15
El cañón ampliado de la Baretta le confiere una precisión extrema a corto alcance. Su alto promedio de fuego suele poder acabar con un enemigo en cuestión de segundos.



HK40
Ruido: 5/3
Aceleración: 6
Retroceso: 7
Recarga: 6
Munición: 13
La HK40 tiene unos cargadores más pequeños que los de la Baretta, pero con un mayor poder de detención. A corto alcance sólo hacen falta dos balas para abatir a un terrorista.







ITEMS

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN
En misiones de búsqueda y destrucción, la mejor forma de eliminar grupos de terroristas es haciendo estallar una de éstas tras una puerta y retirarte. Para causar daños, debe estar cerca.



SENSOR DE LATIDOS
Esta herramienta es esencial para encontrar a los malos, sobre todo con una luz tenue o en misiones bajo techo. Eso sí, ten cuidado: el sensor de latidos no hace distinciones entre los terroristas y los rehenes.



KIT DE GANZÚAS
A veces los terroristas cerrarán las puertas con llave para evitar el acceso. Las ganzúas reducen a la mitad el tiempo para abrir los cerrojos, disminuyendo así la probabilidad de que tus unidades sean emboscadas entretanto.



KIT DE DEMOLICIONES
Este dispositivo reduce a la mitad el tiempo necesario para eliminar una bomba. Es útil tenerlo contigo si todos tus expertos en demoliciones están heridos o intentan la desactivación en un área muy vigilada.

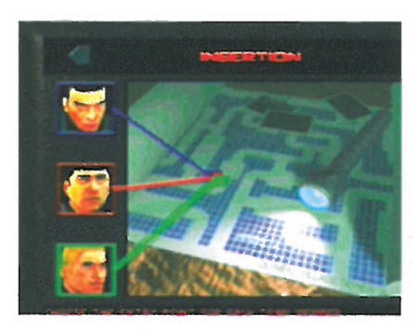


CARGAS PARA LAS PUERTAS
Las cargas para las puertas se pueden usar de dos modos: para reventar puertas cerradas o impenetrables, o bien para matar a los terroristas que pasen por la puerta minada.



BENGALAS DE FOGONAZO
Lánzalas a una sala donde custodien a un rehén para aturdir a los ocupantes durante unos segundos. Esto te proporciona tiempo suficiente para dejar seco al malo antes de que pueda matar al rehén.









na para atraer la atención del guardia. En este nivel no hay alarmas, así que puedes hacer ruido. Mira en el mapa la posición de los guardias y mátalos a todos en cuanto se acerquen. Cárgate a los tres guardias de esta zona. Ve hacia delante y sube la escalera de la izquierda. Sigue la pasarela para llegar a la puerta azul. Crúzala. Ve a la puerta de arriba del todo. Trae el resto de tu equipo a esta posición.

Cruza la puerta y pela al guardia de dentro. Las bombas víricas se activarán si algún terrorista llega a un teléfono azul. Desde la entrada, ve a la izquierda y despeja de terroristas el corredor exterior.

Una vez que el área sea segura, haz que tu siguiente hombre pase por la entrada. Envíalo a la derecha. Tuerce a la derecha en el desvío y cruza la segunda puerta a la izquierda. Ambas cápsulas víricas se hallan en esta sala. Haz que Beckenbauer y Dubarry se pongan cada uno junto a una bomba y mirando hacia abajo. Lleva a Chávez por la escalera que va arriba, en el rincón superior izquierdo.

Desde la entrada del piso superior, muévete deprisa. Lleva a Chávez hacia delante y gira a la izquierda. Gira de nuevo a la izquierda y luego a la derecha. Corre al siguiente recodo y tuerce a la izquierda. Cruza la primera puerta de la izquierda. Cierra la puerta de detrás de ti e introdúcete en el ordenador. En cuanto desactives el sistema de seguridad, selecciona a uno de los otros dos hombres y desactiva la cápsula delante de la que esté. Hecho esto, selecciona al último hombre y haz lo mismo.



Las bengalas de fogonazo son mucho mejores. Aunque no matan al terrorista, evitan que contraataque.

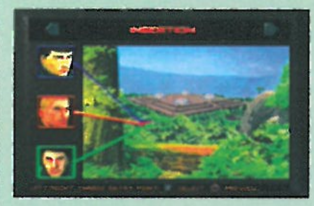


Cuando uses pistolas, apunta a la cabeza. Los cartuchos estándar de 9 mm no suelen penetrar el arnés de los terroristas.



14. OPERACIÓN: TIGRE MÍSTICO

OBJETIVOS: CAPTURAR A BRIGHTLING
CARGA INICIAL: 3X MP5 DE CAÑÓN CORTO, 3X PISTOLA HK, 3X CARGADORES EXTRA, 2X SENSOR DE LATIDOS, 1X BENGALA DE FOGONAZO
PERSONAL: CHÁVEZ, ARNAVISCA, BOGART



TÁCTICAS
Mantén siempre unido a tu equipo. Selecciona un hombre destacado y haz que despeje el área que hay por delante antes de llevar allí al resto del escuadrón. Emplea tus sensores de latidos para detectar al enemigo con tiempo. Usa bengalas de fogonazo para aturdir a grupos de adversarios, antes de coserlos a tiros.

Cruza la puerta de enfrente. Gira a la derecha y mata al guardia. Mira otra vez hacia delante y cruza el patio. Ve a la derecha, recorriendo el pasadizo. Tuerce a la izquierda y liquida a los dos guardias del nivel inferior.

Abre los portones. Tuerce un tanto a la derecha y cárgate al tío del despacho. Avanza por el corredor de la derecha y mata al segundo guardia. Vuelve a la izquierda y elimina al malo número tres. Sigue a la izquierda hasta llegar a una rampa que sube. Arroja una bengala de fogonazo por la siguiente esquina, dóblala a la carga y dales el pasaporte a los dos guardias. Abre el portón de arriba del todo.

Gira enseguida a la derecha y manda al otro barrio al tío que vigila al científico. Los científicos están aquí contra su voluntad: si mueren, la misión habrá fracasado. Cruza la puerta de la derecha. Siguiendo el pasillo, entra en el siguiente laboratorio. Gira a la izquierda. Cruza el primer portón.

Lanza una bengala de fogonazo por la segunda puerta. Elimina a los tres guardias mientras están aturdidos. Enfila el pasillo de la izquierda. Pega unos cuantos tiros a la puerta: esto hará que el guardia que hay al otro lado la abra. Cárgatelo en cuanto lo haga. Sube la escalera de caracol. Abre la puerta de arriba. Abate a los dos guardas. Cruza el portón de la izquierda. Gira a la derecha y mata al tipo del despacho. Asoma la cabeza al corredor para atraer a los guardias (aunque no por ser una belleza). Cuando se acerquen, liquídalos. Continúa por el pasillo. Cuando llegues a una rampa, tuerce a la izquierda. Acaba con los restantes guardias y ábrete paso hacia la cúpula de arriba del todo. Avanza hacia Brightling y captúralo.



Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **8.990 pesetas**



WU-TANG
TASTE THE PAIN

DEJA QUE TUS ENEMIGOS SEPAN **LO QUE ES DOLOR** CON NUESTRA **GUÍA COMPLETA DE WU-TANG**. EN ELLA REVELAMOS CÓMO ACCEDER **A TODAS LAS MANIOBRAS SECRETAS** DEL JUEGO, ASÍ COMO UNA ÚTIL LISTA CON LOS MOVIMIENTOS DE LOS **21 LUCHADORES**.

MODO HISTORIA

¿No te enteras de lo que hay que hacer para completar todas las habitaciones del modo Historia? Pues aquí te mostramos los códigos de color para activar varios secretos

ACCESO A LAS SALAS

En el modo Historia, cada personaje debe superar 36 salas para acceder a los secretos. Éstas son las tareas que debes realizar para conseguirlos...

AZUL OSCURO
1. Al empezar la empresa... otorgada por el valor.
2. Superar el nivel de variación del patio (Courtyard).
3. Completar dos niveles seguidos sin continuar.
4. Realizar un combo de 4 impactos.
5. Superar el nivel "Bajo el puente".

ROJO
6. Completar cuatro niveles seguidos sin continuar.
7. Efectuar un combo de 5 impactos.
8. Efectuar un combo de 6 impactos.
9. Realizar un movimiento de cambio.
10. Efectuar un combo de 7 impactos.

VERDE CLARO
11. Efectuar un combo de 8 impactos.
12. Efectuar un combo de 9 impactos.
13. Realizar cuatro proyecciones en un encuentro.
14. Ejecutar el segundo fatality del personaje.
15. Eliminar a tres enemigos durante la recarga.

AMARILLO
16. Bloquear los ataques enemigos durante cinco movimientos seguidos.
17. Superar el nivel de variación de la barcaza (Barge).

LILA OSCURO
18. Evitar a todos los enemigos durante 15 segundos.
19. Usar el indicador de potencia.
20. Superar el nivel de variación del almacén (Warehouse).

LILA CLARO
21. Ejecutar una voltereta técnica (cuando te lanzan al aire).
22. Superar el segundo nivel de variación del almacén.
23. Superar el nivel de variación de la plaza de Chinatown (C. Square).

BRONCE
24. Superar el nivel las cloacas de Chinatown (C. Sewers).
25. Efectuar un combo de 10 impactos.

AZUL CLARO
26. Superar el nivel del hangar del aeropuerto.
27. Completar un nivel sin perder ninguna vida.
28. Realizar el tercer fatality del personaje.
29. Completar seis niveles seguidos sin continuar.

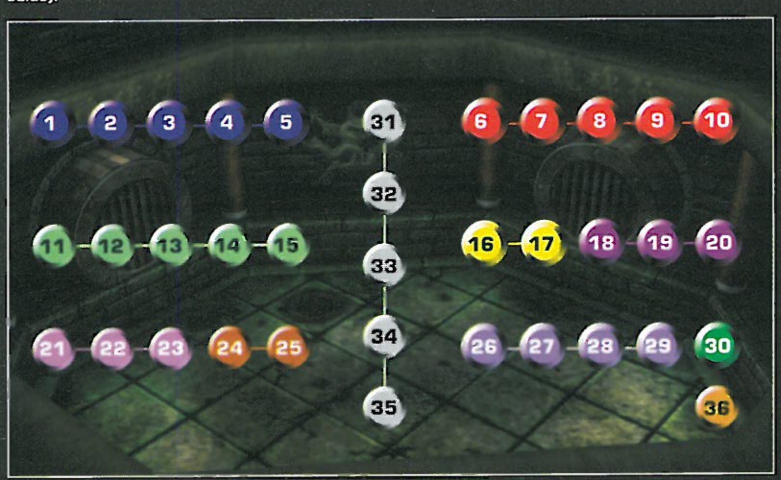
VERDE OSCURO
30. Completar ocho niveles seguidos sin continuar.

PLATA
31. Superar el nivel del templo perdido (Forgotten Temple).
32. Superar el nivel del templo Shaolin.
33. Completar diez niveles seguidos sin continuar.
34. Efectuar el cuarto fatality del personaje.
35. Eliminar a un enemigo sin perder nada de energía.

ORO
36. Derrotar a Mong Zhu. (Para abrir el santuario interior, vence de nuevo a Lei-Gong en el templo Shaolin una vez que te hayas hecho 35 salas).









MODO HISTORIA

La cámara de cada luchador activa diferentes secretos
Con esta guía los conseguirás cuando completes cada serie de color

SECRETOS DE LAS SALAS

POR CADA GRUPO DE SALAS DE COLOR AL QUE CONSIGUES ACCESO, SE TE PREMIA CON UN SECRETO. ESTO ES LO QUE TE BRINDA CADA UNO:

RZA
Azul oscuro: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Rojo: Acceder a la escalada de personajes en el modo Versus para dos jugadores.
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder al tercer fatality de Hei Mudan (Patada 1 – ×).
Lila oscuro: Acceder al traje del personaje secreto.
Lila claro: Acceder a arte conceptual de RZA y Suang Dao.
Bronce: Acceder al cuarto fatality de Mong Zhu.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder al personaje secreto, Suang Dao.
Plata: Acceder al jefe, Lei Gong.

GZA
Azul oscuro: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Rojo: Acceder al personaje secreto, Wuji.
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder a arte conceptual de GZA y Wuji.
Lila oscuro: Acceder al súper turbo en el modo Versus para dos jugadores.
Lila claro: Acceder al traje del personaje secreto.
Bronce: acceder al tercer fatality de Mong Zhu (Patada 1 – ×).
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder a arte conceptual del juego.
Plata: Acceder al jefe, Hei Mudan.

OL DIRTY
Azul oscuro: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Rojo: Acceder al traje del personaje secreto.
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder al segundo fatality de Shrui Shan (Puñetazo 2 – ▲).
Lila oscuro: Acceder al tercer fatality de Shrui Shan (Patada 1 –×).
Lila claro: Acceder al personaje secreto, Shrui Shan.
Bronce: Acceder a arte conceptual del juego.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder al cuarto fatality de Shrui Shan (Patada 2 – ●).
Plata: Acceder a la arena del templo Shaolin en el modo Versus.

INSPECTAH DECK
Azul oscuro: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Rojo: Luces de discoteca para el modo Versus de dos jugadores.
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder a arte conceptual de Deck y Wudi So.
Lila oscuro: Acceder al personaje secreto, Wudi So.
Lila claro: Acceder al súper flote en el modo Versus para dos jugadores.
Bronce: Acceder a arte conceptual del juego.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder al traje del personaje secreto.
Plata: Acceder al quinto fatality (proyección).

METHOD MAN
Azul oscuro: Acceder a la arena alternativa de la pista de baloncesto en el modo Versus.
Rojo: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder a arte conceptual de Method Man y Chang Dao Fu.
Lila oscuro: Acceder al traje del personaje secreto.
Lila claro: Acceder al personaje secreto, Chang Dao Fu.
Bronce: Acceder al cuarto fatality de Hei Mudan (Patada 2 – ●).
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder al segundo fatality de Mong Zhu (Puñetazo 2 – ▲).
Plata: Acceder al quinto fatality (proyección).

RAEKWON
Azul oscuro: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Rojo: Acceder a arte conceptual de Raekwon y Nan Wang.
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder al personaje secreto, Nan Wang.
Lila oscuro: Acceder al traje del personaje secreto.
Lila claro: Acceder a la arena alternativa del callejón sin salida (Dead End Street) en el modo Versus.
Bronce: Acceder al segundo fatality de Hei Mudan (Puñetazo 2 – ▲).
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder al cuarto fatality de Lei Gong (Patada 2 – ●).
Plata: Acceder a la arena del templo olvidado en el modo Versus.

MASTA KILLA
Azul oscuro: Acceder a la lucha nocturna en el modo Versus para dos jugadores.
Rojo: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder al tercer fatality de Lei Gong (Patada 1 – ×).
Lila oscuro: Acceder al personaje secreto, Gan Wuyin.
Lila claro: Acceder a la segunda arena alternativa del almacén en el modo Versus.
Bronce: Acceder al traje del personaje secreto.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder a arte conceptual de Masta Killa y Gan Wuyin.
Plata: Acceder al quinto fatality (proyección).

GHOSTFACE KILLAH
Azul oscuro: Acceder al guardaespaldas para usarlo como maniquí de práctica (aguanta R1+R2+L1+L2 mientras seleccionas al rival).
Rojo: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder al traje del personaje secreto.
Lila oscuro: Acceder a la arena alternativa del almacén en el modo Versus.
Lila claro: Acceder al personaje secreto, Jin Gang.
Bronce: Acceder a arte conceptual de Ghostface Killah y Jin Gang.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder a los 60 cuadros por segundo para el modo Versus de dos jugadores.
Plata: Acceder al segundo fatality de Lei Gong (Puñetazo 2 – ▲).

U-GOD
Azul oscuro: Acceder al tiovivo en el modo Versus para dos jugadores.
Rojo: Acceder al segundo fatality (Puñetazo 2 – ▲).
Verde claro: Acceder al tercer fatality (Patada 1 – ×).
Amarillo: Acceder a la arena alternativa de la barcaza en el modo Versus.
Lila oscuro: Acceder al traje del personaje secreto.
Lila claro: Acceder al personaje secreto, Juwen Long.
Bronce: Acceder a rtae conceptual de U-God y Juwen Long.
Azul claro: Acceder al cuarto fatality (Patada 2 – ●).
Verde oscuro: Acceder a arte conceptual del juego.
Plata: Acceder a arte conceptual de Hei Mudan, Lei Gong, y Mong Zhu.

CUALQUIER PERSONAJE
Oro: Acceder al reproductor de vídeo, a la arena del santuario interior, y a Mong Zhu.



SECRETOS

Opciones de juego especiales
Como el modo Disco y un tiovivo

OPCIONES ESPECIALES

Para acceder a estas características adicionales, ve a Opciones, luego a Salas/Secretos, y selecciona Especial.

SANTUARIO INTERIOR
Completa el modo Historia, derrotando a Mong Zhu con cualquier personaje para acceder a la arena del santuario interior en el modo Versus. Para seleccionarlo, destaca cualquier arena, aguanta entonces R1 + R2 y pulsa ×.

ARENA DE PRÁCTICA
Completa los movimientos de todos los personajes (incluidos los secretos) en el modo Práctica para acceder a la arena de práctica en el modo Versus. Para seleccionarlo, destaca cualquier arena, luego aguanta L1 + L2 y pulsa ×.

REPRODUCTOR DE SECUENCIAS DE VÍDEO
Completa el modo Historia, derrotando a Mong Zhu con cualquier personaje para acceder al reproductor de secuencias de vídeo.

ARTE CONCEPTUAL
Completa varios grupos de salas para que cada personaje acceda a más *artwork* conceptual.

MODOS DE JUEGO
Completa varios grupos de salas para que cada personaje acceda a más modos de juego: escalada, súper turbo, 60 *frames* por segundo, disco, lucha nocturna, súper flote y tiovivo. Selecciona uno y luego empieza un combate en el modo Versus.





SECRETOS

Aquí tienes arenas y vestidos extra
Mira 'Secretos de las Salas'

OTROS SECRETOS

ARENAS
Si completas determinados grupos de salas en el modo Historia con varios personajes, puedes acceder a arenas extra para el modo Versus. Éstas comprenden el templo Shaolin, la variación del callejón sin salida y el templo olvidado.

TRAJES
Cada personaje estándar posee un traje secreto, al que puedes acceder completando uno de sus grupos de salas en el modo Historia. Para usarlo, ve al modo Versus o al de Práctica y selecciona al personaje mientras mantienes pulsado Select.







RZA

■	Puñetazo seco
■, ■	Seco – Directo
■, ▲	Uno-dos
→+■	Mini codazo
→+■, ■	Mini codazo – Carga al asa
→+■, ×	Mini codazo – Patada garfio
←, →, ■	Carga al asa
←, →, ■, ●	Sorpresa del asa
←, →+■	Embestida con hombro
■+▲	Estocada alta
×+■+▲	Misil Shaolin (Muro)
●+■+▲	Doble tajo giratorio
↓, →+■+▲	Estocada alta giratoria
←, ↓, →+■	Lazo Wu-Tang
←, ↓, →+■+▲	Contraataque
→, →+■+▲	Corte bajo a la espinilla
▲	Corte directo
→+▲	Cuchillada al estómago
←, →+▲	Tijeras
←, →+▲, ■	Combo de tijeras
←, ↓, →+▲	Espadas Wu-Tang
×	Patada corta
→+×	Patada garfio
→+×, ●	Patada garfio – Patada baja
←, ↓, →+×	Guillotina voladora
●	Patada lateral
●, ●	Patadas anzuelo
→+●	Patada con salto
→+●, ●	Doble patada con salto
←, →, ●	Súper patada frontal
←, →+●	Patada hacha
←, ↓, →+●	Patada Tai Chi
←, ↓, →+●, ●	Combo de patada Tai Chi Kick
L2+■	Seco en cuclillas
L2+▲	Tajo bajo
L2+×	Patada a la espinilla
L2+●	Molinete bajo
×+▲	Choteo Wu-Tang

PROYECCIONES:

●+■	Intercambio de golpes
×+■	Proyección con cuchillada
●+▲	Proyección con cuchillada inversa
←, →+×+■	Proyección de la broqueta

▲ Espadas Wu-Tang

▲ Guillotina voladora

▲ Lazo Wu-Tang

▲ Choteo Wu-Tang

GZA

■	Garfio
■, ■	Garfio – Revés
→+■	Codazo
→+■, ●	Codazo – Rodillazo
←, →+■	Puñetazo brillante
↓, →+■	Embestida media
↓, →, ↓+■	Caída con codazo
▲	Guantazo chulesco
▲, ■+▲	Guantazo chulesco – Mangui
←, →, ▲	Golpe por alto
←, →+▲	Revés con gancho
↓, →+▲	Puño letal
↓, →, ↓+▲	Cadenas suspendidas
→, →, →+▲	Ataque de cadenas al esprint
×	Patada garfio sesgada
×, ×	Combo de garfio sesgado
×, ●	Garfio sesgado – Bajo
×, ●, ●	Garfio sesgado – Bajo – Frontal
×, ●, ×	Garfio sesgado – Bajo – Lateral
→+×	Patada tambaleante
←, →+×	Barrido indigno
←, →+×, ▲, ▲	Barrido indigno – Combo superior
→, →+×	Patadas dobles de guais
←, ←, →+×	Voltereta hacia delante
←, ←, →+×, ▲	Gancho con finta deslizante
→, →, →+×	Deslizamiento
●	Patada francesa
●, ●	Combo de patada francesa
→+●	Súper rodillazo
←, →+●	Patadas múltiples
↓, →+●	Súper hacha
L2+■	Garfio en cuclillas
L2+▲	Cabezazo bajo
L2+×	Patada rauda
L2+●	Patada oscilante baja
×+▲	Choteo agresivo

PROYECCIONES:

●+■	Despliegue vapuleador
×+■	Proyección de patada con pino
●+▲	Piños de ogro
←, →+×+■	Proyección del salido

▲ GZA puede conseguir golpes múltiples con sus Cadenas suspendidas

▲ El Barrido indigno es realmente útil para los cobardes que se te agachen en la retaguardia

▲ Patadas múltiples

▲ Proyección del salido



OL DIRTY

■	Puñetazo seco
■, ■	Picotazo doble
■, ■, ■	Picotazo triple
■, ▲	Uno-dos
■, ■+▲	Seco – Cuchillada a las tripas
■+▲	Cuchillada a las tripas
→+■	Garfio por bajo
→+■, ●	Garfio por bajo – Cabezazo
→+■, ●, ▲	Combo del borracho
→+■, ●, ■	Polaina del borracho
→+■, ●, ■, ▲	Fanfarrón borracho
↓, →+■	Puñetazo tonto
↓, →+■, ●	Puñetazo tonto – Patada punzante
↓, →+■+▲	Barrido con brazo
↓, →+■+▲, ▲	Doble barrido con brazo
←, ↓, →+■	Zambullida
▲	Suspensión
→+▲	Ataque con gancho
↓, →+▲	Guantazo Chi
←, ↓, →+▲	Borracho volador
→, ↑, ←, ↓+▲	Caída borracha Wu-Tang
×	Patada alta
×, ×	Doble patada alta
↓, →+×, × (●, ×... varias veces)	Patadas del escorpión
←, ↓, →+×	Patada del burro
→, ↑, ←, ↓+×	Voltereta hacia delante
●	Patada trasera
→+●	Patada rastrera baja
→+●, ●	Rastrera baja y ascendente
↓, →+●	Patada Mitch
↓, →+●, ▲	Patada Mitch – Guantazo Chi
↓, →+●, ●	Patada Mitch – Voltereta
←, ↓, →+●	Patada de tranquis
←, ↓, →+●, luego ■	Patada de tranquis – Por alto
←, ↓, →+●, luego ▲	Tranquis – Pausa – Ascensión
←, ↓, →+●, luego ×	Tranquis – Pausa – Tifón
←, ↓, →+●, luego ●	Tranquis – Pausa– Descanso
L2+■	Puñetazo trasero bajo
L2+▲	Golpe trasero bajo
L2+×	Patada al muslo en cuclillas
L2+●	Barrido en cuclillas
×+▲	Choteo del borracho

PROYECCIONES:

●+■	Trueque de la voltereta
×+■	Proyección de patadas con pino
●+▲	Cabezazo del borracho

▲ Combo del borracho

▲ Barrido con brazo

▲ Zambullida

▲ Caída borracha Wu-Tang

INSPECTAH DECK

■	Puñetazo seco
■, ■	Seco – Revés
■, ▲	Uno-dos
■, ▲, ■	Uno-dos – Codazo
■, ●	Combo de puñetazo y patada
■+▲	Doble arremetida
→+■	Cuchillada a las tripas
→+■, ●	Cuchill. a las tripas – Barrido
→+■, ▲	Cuchill. a las tripas – Arremet.
→, →+■	Arremetida con dedo
→, →+■+▲	Guantazos Wu-Tang
←, →+■	Tajo directo
←, →, →+■	Súper guantazo al esprint
●+■+▲	Mano surcadora
▲	Directo
▲, ▲	Directo – Martillo
→+▲	Guantazos chulescos
→, →+▲	Yepa
←, →+▲	Barrido con dedo
←, →, →+▲	Revés al hombro
→, ↑, ←, ↓+▲	Dedos tumbadores
×	Rodillazo rápido
→+×	Patada lateral
→, →+×	Rodillazo flamenco
←, →+×	Pisotón
←, →+×, ▲	Pisotón – Guantazo
←, ↓, →+×	Súper patada
●	Patada alta
●, ●	Patada alta – Mega patada
→+●	Patada lanzadora
→, →+●	Voltereta hacia atrás
→, →+●, ●	Voltereta hacia atrás doble
→, →+●, ×+●	Volte. hacia atrás sorpresa
←, →+●	Talonazo orbital
←, →+●, ●	Talonazo orbital – Barrido
←, ↓, →+●	Patada Tai-Chi
×+●+■	Contraataque bajo
L2+■	Seco en cuclillas
L2+▲	Golpe en cuclillas
L2+×	Patada a la espinilla en cuclillas
L2+●	Barrido en cuclillas
×+▲	Arco

PROYECCIONES:

●+■	Rueda de carreta
×+■	A por el hombro
●+▲	Vapuleador triple

▲ Guantazos Wu-Tang

▲ Guantazos chulescos

MASTA KILLA

■	Garfio derecho	×	Rodillazo
→+■	Codazo medio	→+×	Mini pisotón
→+■, ×	Codazo medio– Súper patadas	→, ×	Súper patadas dobles
→, ■	Revés bajo	×+●	Finta con trueque
■+▲	Masta superior	×+●+■	Embate suspendido
●+■+▲	Cuchillo rápido	×+●+■, ●	Sol naciente
▲	Pincho suspendido	●	Patada inversa por detrás
▲, ▲	Suspendido – Tajo por detrás	→+●	Rodillazo Thai
▲, ●	Suspendido – Patada inversa	→+●, ●	Combo de rodillazo Thai
→+▲	Rebanada ninja inversa	→, ●	Paso atrás
→, ▲	Superior ninja	×+●+▲	Patada relámpago ninja
←, →+▲	Inversión baja con giro	L2+■	Corte bajo
←, →+▲, ■+▲	Inversión baja con giro – Tajo	L2+▲	Corte bajo
←, →, ▲	Tajo a la pierna	L2+×	Patada garfio baja
→+■+▲	Cuchillo único	L2+●	Patada sembradora media
→+■+▲, ▲, ▲, ▲	Cuchillos cuádruples	×+▲	Irreverencia

PROYECCIONES:

●+■	Trueque teletransportador
×+■	Látigo del dragón
●+▲	Proyección tsunami
←, →+×+■	TFTOD

▲ Cuchillos cuádruples

▲ Inversión baja con giro

▲ No sabemos si esto es *Wu-Tang*, o el nuevo anuncio de Amena...

RAEKWON

■	Puñetazo seco
■, ■	Seco doble
■, ■, ▲	Dulce ciencia
■, ▲, ×	Un-dos-tres
↓, →+■	Puñetazos dobles
↓, →+■, ▲	Puñetazos dobles – Cabezazo
↓, →+■, ■+▲	Puñetazos dobles– Codazo
▲	Súper recta
▲, ■	Recta – Puñetazo con brinco
▲, ■, ●	Combo noqueador
→+▲	Directo a las tripas
→+▲, ▲	Remolino doble
→+▲, ▲, ●	Lanzamiento del remolino
↓, →+▲	Directo de la mano brillante
↓, →, ▲	Directo bajo de la mano brillante
→, →+▲	Embate con codazo
→, ↑, ←, ↓+▲	Tunda
×	Puñetazo medio
×, ×	Medios dobles
×, ×, ●	Combo de boxeo
×, ●	Medio – Alto
↓, →+×	Golpetazo – Codazo
↓, →+×, ×	Golpetazo– Lanzamiento
●	Aplasta-tripas
●, ●	Aplasta-tripas – Revés
↓, →+●	Puñetazo arrollador alto
→, →+●	Embate inverso
L2+■	Directo inferior
L2+▲	Directo trasero
L2+×	Puñetazo bajo a la pierna
L2+●	Directo bajo
×+▲	Cambio de postura
×+▲, ▲	Cambio de postura – Embate frontal
×+▲, ×	Cambio de postura -- Embate por detrás
×+▲, ▲, ×	Cambio de postura – Patada lateral
×+▲, ×, ●	Cambio de postura– Patada garfio
→+×+▲	Choteo del dragón

PROYECCIONES:

●+■	Directo invertido
×+■	Proyección rápida
●+▲	Látigo irlandés
←, →+●+▲	Proyección del puño de dragón

▲ Lanzamiento del remolino

▲ Directo de la mano brillante

▲ Combo noqueador

▲ Proyección del puño de dragón



U GOD

■	Puñetazo seco
■, ■	Seco – Revés
■, ■, ■	Seco – Revés – Codazo
■, ▲	Puñetazos uno-dos
→+■	Codazo frontal
→+■, ▲	Codazos dobles
→+■, ■+▲	Codazo – Puño divino
→, →+■	Ruso negro
→, →, →+■	Hombro aplastante
←, →+■	Gancho ligero
←, →+■, ▲	Ganchos dobles
←, →, →+■	Hombro divino
▲	Directo por la derecha
▲, ●	Directo – Patada directa
→+▲	Codazo tambaleante
→+▲, ●	Tambaleante - Patada directa
→, →+▲	Codazo de la divinidad
→, →, →+▲	Codazo rápido
→, ↓, →+▲	Gancho del puño divino
←, →+▲	Súper gancho
←, →+▲, ●, ×	Frenesí orbital
←, →, →+▲	Barrido con brazo especial
×	Rodillazo raudo
×, ■	Combo de rodillazo raudo
←, →+×	Patada lanzadora
→, →+×	Pierna furiosa
●	Directo Thai con rodilla
●, ●, ×	Thai doble – Patada furiosa
→+●	Patada directa
→, →+●	Talonazo orbital
←, →+●	Patada frontal sorpresa
L2+■	Codazo en cuclillas
L2+▲	Directo en cuclillas
L2+×	Patada media en cuclillas
L2+●	Patada rauda en cuclillas
→+■+▲	Contraataque alto
→+×+●	Contraataque bajo
×+▲	Redención

PROYECCIONES:

●+■	Súper latigazo
×+■	Chófer de la muerte
●+▲	Puñetazo a las tripas


▲ Ruso negro


▲ Codazo de la divinidad


▲ Gancho del puño divino


▲ Barrido con brazo especial

GHOSTFACE KILLAH


▲ Lazo del helicóptero





▲ **Ghostface Killah desata la furia de su Combo del martillo inverso.**

■	Bofetón
→+■	Tajo hacia abajo
→, ■	Contra el suelo
←, →+■	Martillo doble
←, →+■, ■	Combo de martillo doble
←, →, ■	Súper puñetazo
▲	Guantazos al pecho
▲, ▲	Guantazos al pecho – Único
→+▲	Codazo inverso
→+▲, ■	Revés inverso
→+▲, ■, ▲	Combo del martillo inverso
→, ▲	Martillo suspendido
←, →+▲	Guantazos rápidos
←, →, ▲	Garfio bajo
→, i, ←, ↓+▲	Lazo del helicóptero
×	Patada al careto
→, ×	Patada lateral
→, ×, ▲	Patada lateral – Golpe frontal
→, ×, ▲, ■	Combo Ghostface
→, ×, ▲, ●	Barrenero Ghostface
←, →, ×	Patada lanzadora ascendente
→, ↑, ←, ↓+×	Patada de la caída fantasma
●	Patada frontal
→, ●	Grúa rodillera
←, →+●	Patada baja a la espinilla
←, →, ●	Patada del hacha voladora
→, ↑, ←, ↓+●	Súper trueque
L2+■	Guantazo en cuclillas
L2+▲	Directo en cuclillas
L2+×	Patada rauda
L2+●	Patada baja con cambio de postura
×+▲	Cruje-nudillos

PROYECCIONES:

●+■	Mini latigazo irlandés
×+■	Martillo perforador
●+▲	Rompecolumnas




▲ Barrenero Ghostface


▲ Súper Trueque



LUCHADORES SECRETOS:

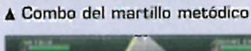
METHOD MAN

■	Codazo corto
■, ●	Codazo corto – Patadas danzantes
■, ▲, ●	Combo de codazo corto
→+■	Superior corto
→+■, ×	Superior corto – Patada baja
→+■, ●	Superior corto – Rodillazo
→+■, ●+■+▲	Superior corto – Golpetazo
→+■, ▲, ▲, ▲	Combo del martillo metódico
→+■, ■	Superior corto – Codazo
→+■, ■+▲	Superior corto – Multi
●+■+▲	Martillo de evasión
●+■+▲, ●	Falso martillo de evasión
×+■+▲	Súper martillazo
↓, →+■	Mega codazo
↓, →+■, ●	Mega codazo – Barrido bajo
↓, →+■+▲	Súper martillo con salto
←, ↓, →+■	A por el trasero
→, ↑, ←, ↓+■	Cabeza martillo inversa
■+▲	Martillo garfio
▲	Martillo de hombro
▲, ▲	Swings metódicos
▲, ▲, ▲	Martillo metódico
→+▲	Treta martillo
↓, →+▲	Caída del martillo
←, ↓, →+▲	Estallido con giro doble
→, ↑, ←, ↓+▲	Gancho ardiente
×	Patada lateral
×+●	Patadas danzantes
↓, →+×	Salto martillo
↓, →+×, ●	Doble salto martillo
←, ↓, →+×	Patada lateral danzante
●	Patada lanzadora
↓, →+●	Patada grúa frontal
←, ↓, →+●	Barrido bajo inverso
→+■+▲	Contraataque
↓, →+×+●	Contraataque bajo
×+●+▲	Contraataque secreto
×+▲	Paseo en pony
L2+■	Codazo bajo
L2+▲	Empuñadura baja
L2+×	Patada detonadora baja
L2+●	Patada de alcance bajo

PROYECCIONES:

●+■	Trueque martillo
×+■	Crujido del martillo
●+▲	Cabezazo – Porrazo



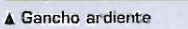


▲ Combo del martillo metódico



▲ Súper martillazo





▲ Gancho ardiente



▲ Salto martillo

SUANG DAO

Acceso: Superar la sala verde oscura de RZA.
Lo mismo que con RZA...
MÁS:

→+■, ●	Mini codazo – Patada sorpresa
←, →, ■, ▲	Cuchillas para asa

MENOS:

→+■, ×	Mini codazo – Patada garfio
←, →+▲, ■	Combo de tijeras
→+×, ●	Patada garfio – Patada baja

WUJI

Acceso: Superar las salas rojas de GZA.
Lo mismo que con GZA...
MÁS:

▲, ■+●	Guantazo chulesco – Bajo-alto
→+×	Patada tambaleante – Baja

MENOS:

▲, ■+▲	Guantazo chulesco – Mangui
×, ●	Garfio sesgado – Bajo
×, ●, ●	Garfio sesgado – Bajo – Frontal
×, ●, ×	Garfio sesgado – Bajo – Lateral
←, →+×, ▲, ▲	Barrido indigno – Combo superior

SHRUI SAN

Acceso: Pasar las salas de color lila claro de Ol Dirty.
Lo mismo que con Inspectah Deck...
MÁS:

→, ↑, ←, ↓+●	Botarate
→+×+▲	Sorbetón
←, →+×+■	Abrazo del borracho

MENOS:

↓, →+●	Patada Mitch
↓, →+●, ▲	Patada Mitch – Guantazo Chi
↓, →+●, ●	Patada Mitch – Voltereta

WUDI SO

Acceso: Superar las salas de color lila oscuro de Inspectah Deck.
Lo mismo que con Inspectah Deck...
MÁS:

←, ↓, →+×, ●	Súper patada – Patada divisora
←, ↓, →+×, ●, ×	Súper patada – Piernas locas

MENOS:

→+■, ●	Cuchillada a las tripas – Barrido
→+■, ▲	Cuchillada a las tripas – Embestida

JIN GANG

Acceso: Superar las salas de color lila claro de Ghostface Killah.
Lo mismo que con Ghostface Killah...
MÁS:

×, ■	Patada al careto – Cabezazo

MENOS:

▲, ▲	Guantazos al pecho – Único

JUWEN LONG

Acceso: Superar las salas de color lila claro de U-God.
Lo mismo que con U-God...
MÁS:

→+■, ●	Codazo – Patada Thai
←, →+×	Barrido Thai
←, →+×, ■	Gancho del dragón

MENOS:

←, →+▲, ●, ×	Frenesí orbital
←, →+×	Patada lanzadora

NAN WANG

Acceso: Superar las salas amarillas de Raekwon.
Lo mismo que con Raekwon...
MÁS:

■, ▲	Uno-dos
→+■	Gancho
→+■, ▲	Gancho remolino
→, →, ■	Mega codazo
→, →, ■, ■	Mega codazo – Lanzamiento
→, ↓, →+▲	Lanzamiento remolino
×	Patada lateral danzante
→+×	Patada cuchilla
↓, →+×	Patada detonadora inclinada
●	Patada garfio inclinada
→+●	Rodillazo Thai
↓, →+●	Patada arrolladora exterior

MENOS:

■, ▲, ×	Un-dos-tres
→+▲	Directo a las tripas
→+▲, ▲	Remolino doble
→+▲, ▲, ●	Lanzamiento del remolino
×	Puñetazo medio
×, ×	Doble medio
×, ×, ●	Combo de boxeo
×, ●	Medio – Alto
↓, →+×	Golpe por bajo- Codazo
↓, →+×, ×	Golpetazo – Lanzamiento
●	Aplasta-tripas
●, ●	Aplasta-tripas – Revés
↓, →+●	Puñetazo arrollador alto

GAN WUYIN

Acceso: Superar las salas de color lila oscuro de Masta Killa.
Lo mismo que con Masta Killa...
MÁS:

→+▲, ●	Súper combo ninja
→+▲, ×	Combo ninja complejo
←, →+▲	Cortes dobles
→, ●	Patada aporreadora

MENOS:

→+■, ×	Codazo medio- Súper patadas
←, →+▲	Inversión baja con giro
→+●, ●	Combo de rodillazo Thai
→, ●	Paso atrás

CHANG DAO FU

Acceso: Superar las salas de color lila claro de Method Man.
Lo mismo que con Method Man...
MÁS:

→+■, ●, ▲	Magia del codazo corto
→+■, ●, ×+●	Serie de codazos cortos
×, ▲	Patada lateral – Hoja afilada
→+●	Patada deslizante a la espinilla
←, ↓, →+●	Patada de alambre
→, ↑, ←, ↓+●	Pie de goma

MENOS:

→+■, ●+■+▲	Superior corto – Golpetazo
→+■, ▲, ▲, ▲	Combo del martillo metódico
→+■, ■	Superior corto – Codazo
→+■, ■+▲	Superior corto – Multi
●+■+▲	Martillo de evasión
●+■+▲, ●	Falso martillo de evasión
×+■+▲	Súper martillazo
▲, ▲, ▲	Martillo metódico
←, ↓, →+●	Barrido bajo inverso







LEI GONG



Acceso: Superar las salas plateadas de RZA.

■	Golpe de testuz
■, ■	Doble golpe de testuz
→+■	Codazo dinámico
→+■, ●, ●	Codazo dinámico – Zambullida
→, →+■	Zambullida gigantesca
←, →+■	Guantazos flotantes
←, →, →+■	Contra el muro
▲	Golpe de testuz inclinado
▲, ●	Golpe de testuz – Patada a la espinilla
▲, X	Golpe de testuz – Patada lateral
▲, X+●	Golpe de testuz – Noria
→, →+▲	Testuz perforadora
→, →, →+▲	Puñetazos del viento
X	Patada lateral inclinada
X, ▲	Combo de cabeza coronadora
X, X	Doble pierna coronadora
X, ●	Súper pierna coronadora
→+X	Sopapo rodillero
→+X, ●	Sopapo rodillero – Patadas múltiples
→+X, X	Sopapo rodillero – Patada ascendente
→, →+X	Noria
→, →, →+X	Patadas perforadoras múltiples
←, →+X	Embate evasivo
←, →+X, X	Finta de embate evasivo
←, →+X, ■	Ataque de embate evasivo
←, →, →+X	Patadas múltiples
●	Patada reclinada
→+●	Patada lanzadora frontal
→, →+●	Patada perforadora
←, →+●	Patada relámpago ascendente
←, →+●, ●	Combo del frenesí relampagueante
←, →, →+●	Barridos relámpago
X+▲	Paseo fugaz
X+▲, X	Patada de la caída celestial
X+▲, ■	Gloria celeste
L2+■	Golpe postrado de testuz
L2+▲	Súper golpe de testuz bajo
L2+X	Súper golpe de testuz bajo
L2+●	Patada coronadora baja

PROYECCIONES:

●+■	Barrido coronador bajo
X+■	Patada chocante
●+▲	Proyección de la conmoción





MONG ZHU



Acceso: Derrotarle en el modo Historia.

■	Nudillos por detrás
■+▲	Abanico garfio
●+■+▲	Abanico múltiple
→+■	Codazo
→+■, ■	Codazo –Revés
→+■+▲	Embestida del jefe
↓, →+■	Puñetazos brillantes
↓, →+■+▲	Sacudida de abanico
▲	Directo con abanico
▲, ▲	Combo de directo con abanico
→+▲	Garfio abanico
→+▲, ●	Garfio abanico – Patada del burro
→+▲, X	Garfio abanico – Patada alta
→+▲, X+●	Garfio abanico – Súper patada
↓, →+▲	Abanico por alto
↓, →+▲, ●	Abanico por alto – Lanzamiento
↓, →, ↓, →+▲	Súper piño de abanico
→, ↑, ←, ↓+▲	Abanico loco
X	Patada alta
X, ▲	Patada alta – Golpe de abanico
X+●	Patada del jefe
→+X	Mini patada lateral
→+X, ●	Patada lateral – Patada superior
→+X+●	Patadas múltiples
↓, →+X	Molinete ligero
↓, →+X+●	Patada superior
●	Patada lateral
→+●	Patada detonadora frontal
↓, →+●	Jefe giratorio
X+▲	Chupao
L2+■	Seco bajo al muslo
L2+▲	Punzada baja del abanico
L2+X	Patada media-baja
(aprieta L2) X, ▲	Punzada de abanico
L2+●	Inversión loca por bajo
(aprieta L2) ●, ●	Combo detonador loco
(aprieta L2) ●, ■+▲	Jugarreta por bajo

PROYECCIONES:

●+■	Carreta tramposa
X+■	Abanico giratorio a las tripas
●+▲	Puñetazo invisible





HEI MUDAN

Acceso: Superar las salas plateadas de GZA.

■	Nudillos
→+■	Codazo coronador
→+■, ●	Combo de la grulla coronadora
↓, →+■	Mini gancho
←, ↓, →+■	Brazos giratorios
←, →+■	Revés medio
←, →+■, ■, ▲	Revés medio – Gancho
←, →+■, ●	Revés medio – Patada superior
▲	Bofetón suspendido
▲, ▲	Mega bofetón suspendido
→+▲	Revés giratorio
→+▲, ▲	Revés giratorio – Guantazo
↓, →+▲	Súper guantazos
←, →+▲	Barrido con brazo bajo
X	Mini patada
X, ▲	Mini patada – Puñetazo con embate
↓, →+X	Patada rauda
→+X	Patada frontal
→, →+X	Patada chasqueante
←, →+X	Súper patada deslizante
←, ↓, →+X	Patadas apaleadoras
●	Patada lateral cambiante
●, ●	Patadas hacha cambiantes
●, ●, ●	Separación cambiante
●, ●, ●, ▲	Combo cambiante
↓, →+●	Patadas hacha
↓, →+●, ●, ▲	Patada hacha- Baja – Cabezazo
↓, →, ↓, →+●	Patada canguro
←, ↓, →+●	Patadas de gimnasta
→, ↓, →+●	Patadas británicas
→+●	Patadas tontas
→, →+●	Patadas múltiples
←, →+●	Separaciones hacha con salto
→, ↑, ←, ↓+●	Helicóptero inverso
L2+■	Garfio bajo
L2+▲	Directo bajo
L2+X	Patada sembradora baja
L2+●	Barrido con molinete bajo
X+▲	Choteo sexy

PROYECCIONES:

●+■	Barrido deslizante
X+■	Proyección de Francis Steiner
●+▲	Presa en el brazo





Para los combos de impactos múltiples, intenta arrinconar a un rival, lánzalo al aire y efectúa puñetazos/patadas (o combos) con la máxima rapidez para mantenerlo en alto (quizá debas subirlo una segunda vez). Sin embargo, asegúrate que al enemigo le quede suficiente energía para soportar todos tus golpes. Por otra parte, algunos personajes disponen de rápidos ataques repetitivos, como es el caso de las patadas de escorpión de Ol Dirty.



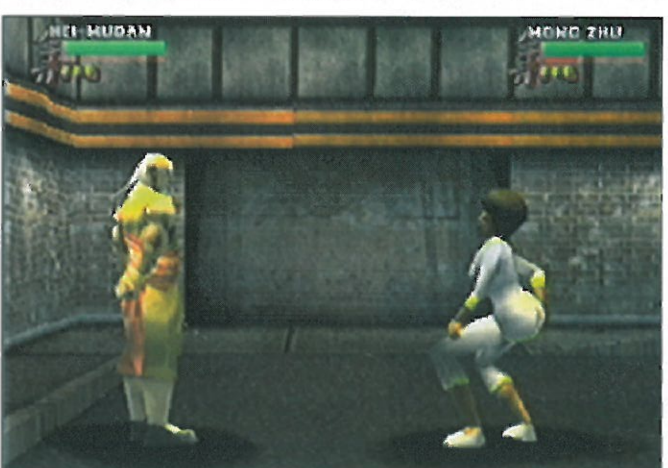
Para la sala 35, en la que hay que eliminar a un enemigo sin que te toque, ve al nivel del hangar del aeropuerto, donde los oponentes apenas tienen energía.



Para superar la sala de oro 36, debes volver a derrotar a Lei Gong una vez que hayas pasado 35 salas, y vencer a Mong Zhu en el santuario interior (Inner Sanctum).



Los dos jefes, Lei Gong y Mong Zhu, son unos puñeteros a los que les gusta esperar a que los acometas para contraatacar. Hazles tú lo mismo: retrocede y/o bloquea y contrarresta luego sus ataques. Eso sí, no dejes que se acerquen lo bastante como para poder hacerte una llave.







RONIN BLADE

HECHOS MISTERIOSOS TIENEN LUGAR EN LA TIERRA DEL SOL NACIENTE. **DESAPARECEN LOS CADÁVERES** Y LOS BARCOS EMBARRANCAN. PARA AYUDARTE A LLEGAR **AL FONDO** DEL ASUNTO, ECHA MANO DE ESTA **HONORABLE GUÍA**.

Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **7.990 pesetas**

KOTARO EL RONIN
CAPÍTULO 1: EL REGRESO A CASA



Mantén siempre la espalda pegada a la pared cuando te enfrentes a múltiples oponentes.



Siempre debes mantener una distancia de combate para tener opción a desviar un golpe. Asegúrate que el enemigo no se acerque más allá de la espada de Kotaro o éste se encontrará en peligro.



Tal vez retroceder sea deshonroso, pero te permitirá avanzar en el juego. Aguarda a que el enemigo ataque y golpéalo luego mientras está desequilibrado.



Aguanta el botón de guardia, incluso al atacar. Así tendrás más posibilidades de conseguir un golpe letal.

► El dojo de tu mejor amigo está escondido detrás de la esquina. Cuando accedas a él podrás practicar ejercicios de espada.

La misión de Kotaro es llegar al dojo al final de la calle. Para ello, debe abrirse paso a través de la corrupta guardia del pueblo. Entra en la primera pantalla y despacha al guardia solitario con tu ataque del corte triple. Ve a la siguiente pantalla y descuelga al guardia con un Tsuki por alto. Mientras está aturdido, mata a su compañero, que vendrá hacia ahí. Recoge la hierba curativa en la siguiente pantalla.



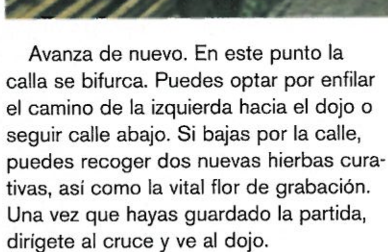




Avanza de nuevo. En este punto la calla se bifurca. Puedes optar por enfilar el camino de la izquierda hacia el dojo o seguir calle abajo. Si bajas por la calle, puedes recoger dos nuevas hierbas curativas, así como la vital flor de grabación. Una vez que hayas guardado la partida, dirígete al cruce y ve al dojo.

DOJO

Ya en el dojo, Yukinosuke te hablará de los misteriosos sucesos que se están produciendo en el pueblo. Luego tienes la oportunidad de enfrentarte a él en el tatami. Usa este modo de práctica para perfeccionar tus dotes de combate y ve probando combinaciones: en la calle apenas dispondrás de ocasiones.





CAPITÁN DE LA GUARDIA

De vuelta en las calles, regresa adonde empezaste el nivel. Hay dos o tres guardias por el camino, pero no deberían suponer un gran problema. Cuando llegues a las afueras del pueblo, tropezarás con un monje al que asaltan dos samurais. Mantén la guardia alta y usa el movimiento del corte único para mermarles la energía. Una vez derrotados, aparecerá el capitán de la guardia.

El tío es dificililllo. Su barra de energía es un tercio más grande que la tuya. Utiliza el Tsuki por alto para derribarlo y métele un tajo en la espalda cuando se levante. No uses el corte triple contra él, o si no desviará tus golpes y contraatacará. No dejes de zigzaguear. El capitán de la guardia tiene un mortífero ataque de media luna que no se puede bloquear. Si te paras en un sitio, te alcanzará con él.







RESUELTO

El capitán de la guardia es un peligroso asesino
Haz que airee un poco sus tripas a la fría luz de la mañana

EL CAPITÁN DE LA GUARDIA

1


[1] Mata al malvado samurai con cortes únicos, mientras mantienes la postura de bloqueo.

2


[2] No te pares demasiado rato o te trinchará con su ataque imposible de bloquear.

3


[3] Ve horadándole la espalda al capitán hasta que muera, y toma luego su espada para facilitar la misión de Kotaro.

MOVIMIENTOS DE KOTARO

Todos estos movimientos se refieren a cuando Kotaro mira a lo alto de la pantalla (Norte). Sólo debes trasladarlos si cambia de dirección.

CORTE ÚNICO: □
CORTE TRIPLE: □, □, □
TSUKI POR ALTO: (Aguanta) □ + ⇧
CORTE TRASERO: (Aguanta) □ + ⇩
EMBATE CON LA ESPADA: ⇧, ⇧ + □
ATAQUE AL SUELO: □ + ⇧ when opponent is down
ATAQUE CON SALTO: □ + X
MOVIMIENTO RÁPIDO: Golpetea dos veces una dirección
CORTE CON FINTA: (Aguanta) □ + ⇦ o □ + ⇨
DESVÍO: Golpetea □ cuando el arma del rival haga contacto
ATAQUE DE LOS DOS CIELOS (MUERTE INSTANTÁNEA): (Aguanta) R1, y luego pulsa □ justo antes de que el arma del rival haga contacto.

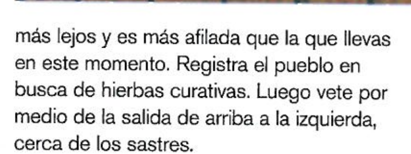
CAPÍTULO 2: EL PUEBLO



Kotaro inicia la siguiente parte de su empresa en el pueblo. Dicho lugar es un sitio seguro, ya que los maléficos guardias no pueden entrar, gracias a la estatua del patio. Junto a la estatua hay un punto de grabación. Habla con los aldeanos del patio para conseguir más información sobre el templo. Equípate con la nueva espada que le mangaste al capitán de la guardia. Llega más lejos y es más afilada que la que llevas en este momento. Registra el pueblo en busca de hierbas curativas. Luego vete por medio de la salida de arriba a la izquierda, cerca de los sastres.

EL PUEBLO – CAPÍTULO 2

AL CASTILLO
AL TEMPLO
A LA PLAYA
AL DOJO
SALVAR INICIO



SENDA DEL TEMPLO

Ya fuera del pueblo, empezarán a atacarte guardias. Tu nueva espada te brindará un mayor alcance, permitiéndote efectuar estocadas desde más lejos. Recorre la calle para llegar a los peldaños del templo. Al pie de las escaleras hay dos monjes armados con bastones. Estos tipos te atizarán desde lejos si no logras asestarles un golpe. Retrocede y espera a que ataquen. Dales con un desvío o un ataque de los Dos Cielos. Sus lentas acometidas son fáciles de predecir y neutralizar. Vencidos los monjes, ve a lo alto de las escaleras. Allí hay una mujer llamada Kurenai. Si la escoltas con éxito a través del templo, su padre, el herrero, te ayudará más adelante.

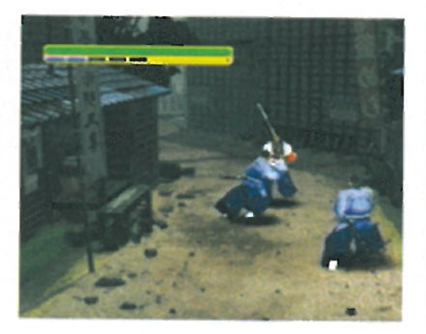


CONSEJO

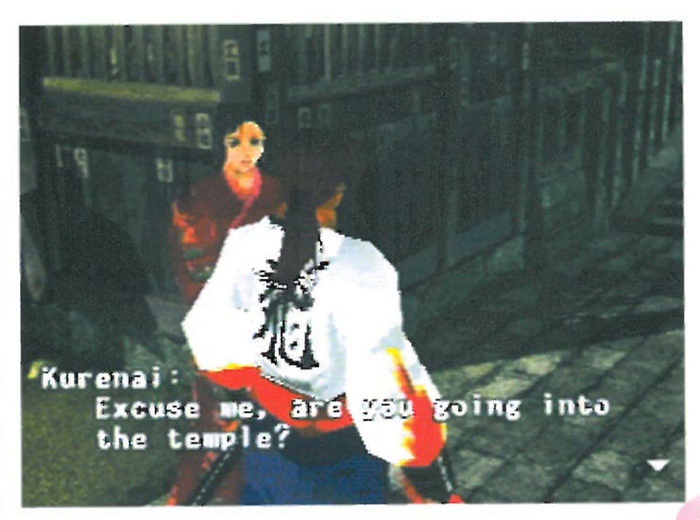
Usa el movimiento de desvío para hacer perder el equilibrio a enemigos poderosos. Atácalos entonces cuando den un traspié.













CONSEJO

Si los enemigos están a un nivel superior o inferior, utiliza un ataque con salto para ponerte a su altura de forma elegante.



CONSEJO

No consta en el código del Bushido, pero golpear a la espalda de un enemigo es el mejor modo de eliminarlo. Corre en torno a tu oponente para superar su guardia.

EL TEMPLO

Sube las escaleras y liquida a los dos guardias que cortan el paso. Sigue hasta la cima. Elimina a los dos hombres siguientes. Avanza hacia la entrada al santuario. Aguarda a que los guardias bajen corriendo los escalones antes de atacarlos. Ve a la derecha. Cárgate a los dos hombres junto al lado del santuario. Toma el antídoto. Vuelve a la entrada del santuario. Ten cuidado cuando Kotaro suba las escaleras: un ninja saltará de entre las sombras. Estos tíos son letales: brincan de acá para allá lanzando shurikens. Además, contrarrestan tus ofensivas y atacan con sus puñales Tanto. Para vencerlos, usa cortes únicos para que no te pillen a contrapié y sigue con un Águila en Barrena.

Entra en el santuario. Toma la llave de hierro de la base de la estatua. Entonces se presentarán dos ninjas. Ponte delante de Kurenai para protegerla de sus ataques. Una vez desmenuzados, sal por la puerta de la derecha. Mata al guardia de fuera y baja las escaleras. Acércate despacio a los dos ninjas que hay al pie de los escalones. Usa el Águila en Barrena para cargártelos a ambos. Cruza la puerta de delante. Quédate con la segunda llave de hierro que tenían los guardias. Regresa a la pantalla anterior y sigue el camino de la izquierda. Date de piños con los ninjas hasta llegar al templo.



► Alguien ha reemplazado el altar con restos humanos: el *biobricolaje*, al poder.



SÚPER MOVIMIENTOS

Cada vez que te cepilles a un enemigo, aumentará tu barra amarilla de experiencia. Cuando llegue al máximo, aprenderás un nuevo movimiento súper. Cada vez que uses un súper movimiento, tu barra de puntos de magia, arriba a la izquierda, disminuirá. Puedes recargarla cargándote a más enemigos.

La mayoría de movimientos expuestos a continuación se pueden usar con todas las espadas. Dos de ellos sólo se pueden utilizar con ciertas armas.

ÁGUILA EN BARRENA (1PM)
→, ← + □
Kotaro girará sobre sí mismo, sosteniendo la katana con el brazo extendido. De esta manera se cargará a los malos que intenten rodearlo.

PICHÓN SÓNICO (2 PM)
Aguanta □, y suéltalo cuando esté cargado.
Al liberar el poder de la tierra, una línea de energía saldrá despedida desde Kotaro y lo aplastará todo a su paso.

CICLÓN DE LA LUZ DE LUNA (3 PM)
□, □, □, y luego pulsa □ con rapidez al ejecutar el golpe final.
Más vale reservarlo para enemigos poderosos que actúen solos. Los Mil Cortes causan grandes daños a quien se encuentre cerca de Kotaro.

FÉNIX (3 PM)
Pulsa □ repetidas veces. Este movimiento sólo se puede usar cuando la energía de Kotaro está en rojo. Golpetea rápidamente el botón □ y matará al instante a sus adversarios con un solo golpe.

RAI-JIN (2 PM)
Aguanta □, y suéltalo cuando se cargue.
Este movimiento sólo se puede usar al estar equipado con la Espada Envainada (Murumasa). Mantén pulsado □ hasta que la hoja se cargue a tope y suéltalo para matar a todo enemigo a corta distancia.

GOLPES NITEN (3 PM)
□, □, □, □, y luego pulsa □ rápidamente al efectuar el último golpe.
Equipado con las dos espadas, pulsa □ cuatro veces, y luego □ rápidamente al ejecutar el ataque final. Es más potente que los Mil Cortes.

JEFAZO - MUGA

Tras oír el grito de Kurenai, corre a lo alto de las escaleras. Un par de samurais te cortará el paso. Usa el Águila en Barrena para matarlos en un santiamén, ve al punto de grabación y luego a por el jefe.

Muga es duro. Su ataque de la caída de barriga cubre la mayor parte de la pantalla, con lo cual cuesta mucho esquivarlo. Si te quedas quieto e intentas intercambiar golpes con él, Muga lanzará un potente puñetazo que no podrás bloquear. Muévete sin parar y procura girar en torno a él. Párate el tiempo justo para que inicie su ataque barriguero y hazte a un lado. Cuando empiece a subir, ejecuta un corte triple o un Tsuki por alto contra su espalda. La clave para vencer a Muga radica en ponerse detrás de él. Eso sí, estáte al loro con su mortífero ataque culero.



1 El puñetazo rematador de Muga es imbloqueable. Aprovecha el tiempo que tarda en cargarlo y gira para ponerte detrás de él.



2 El ataque de la caída de barriga es difícil de esquivar. En caso de que falle, Muga es sumamente vulnerable al ponerse de pie.



3 La mejor forma de ganar es ponerse justo detrás del orondo Muga y lonchearle con nuestra espada usando el corte triple.

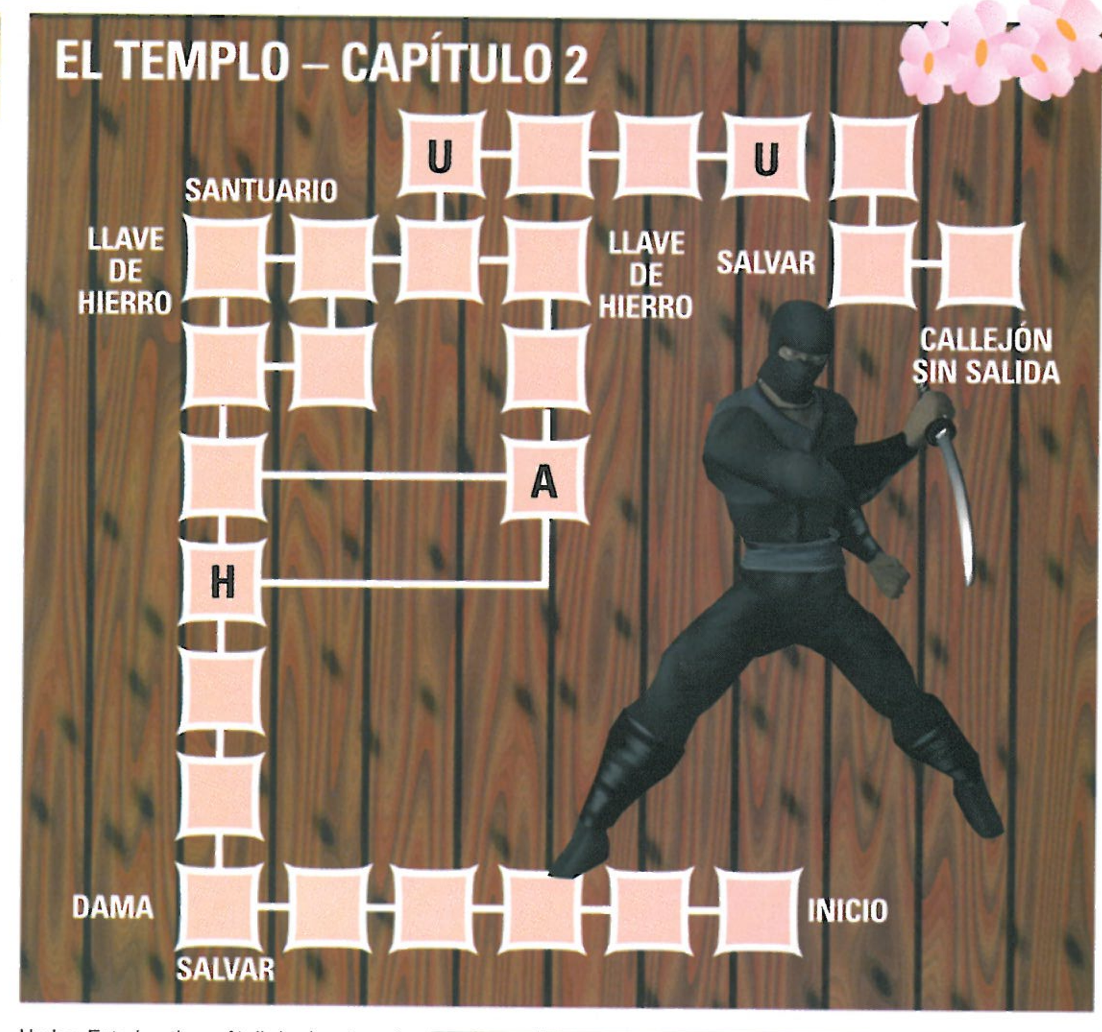
CAPÍTULO 3: LOS BICHOS DEL ALMA

CAVERNA SUBTERRÁNEA
Equípate con tu nueva espada. Es más rápida y afilada que la que utilizas. Enfila el pasadizo de la derecha y sigue adelante. Al final te encontrarás un zombi. Para destruirlo hacen falta unos cuantos porrazos. Incluso cuando lo hayas tumbado, intentará atacarte a los pies.

Ve por el siguiente recodo a la izquierda. Luego gira a la derecha. Ve a la izquierda y cruza el puente desvencijado. Dirígete a la sala 1 del mapa. Hay una estatua cerca del borde del saliente; por desgracia, el viento te hará caer al foso si no te andas con ojo. La mejor forma de recoger la estatua es ponerte de espaldas al saliente y retroceder hacia allí. No dejes de pulsar el botón de ataque hasta hacerte con la estatua. Luego corre y salta para ponerte a salvo. Encamínate a la sala 2. Sólo debes caminar hacia el borde del abismo y tomar la segunda estatua.

Vuelve por el puente y dirígete a la sala 3. Pon las estatuas en sus agujeros, junto a la pared, seleccionando el inventario y destacándolas con la instrucción Usar. Si haces esto debidamente, Kotaro oirá un ruido a lo lejos. Ve al punto de grabación que hay justo afuera de la sala del jefe. No olvides guardar la partida, que el tipo éste tiene miga.

HUIDA
Urabe ha caído, pero no está vencido. Cuando la cueva empiece a desplomarse, corre a su interior. Sigue adelante y te acometerá la forma demoníaca de Urabe. Esta bestia es fácil de derrotar, si no dejas que te ataque. Corre hacia el demonio y atrápalo en el rincón. Ve usando el corte triple hasta que sucumba a tus embates. Mira el mapa y corre a la salida de la cueva. Cruza el agujero que se ha abierto en el techo.



JEFAZO - URABE

Al entrar en la cueva, mata a los tres zombis grises. Habla con Urabe, primero con la boca y luego con tu acero. Urabe cuenta con cuatro métodos de ataque: rayo de energía, tormenta de piedra, pozo de fuego y relámpago. No te quedes parado ni un instante para poder evitarlos. Cuando Urabe realice un ataque, corre a ponerte detrás de él y asséstale un corte único o un Tsuki por alto. Sigue corriendo tras atacar a Urabe o soltará más energía mágica. Cuando sólo le quede una quinta parte de su energía, se pondrá a revolotear, con lo cual costará mucho acertarle. Prueba a ponerte en medio de la arena y mondarlo cuando se acerque al suelo. Es muy difícil calcular el momento idóneo. Si Urabe te deja con la energía roja, usa el ataque del fénix para acabar con él.


1. Derrota a los tres zombis arcaicos para vértelas con el malvado de turno, Urabe el hechicero.


2. Aléjate de Urabe y corre alrededor de él mientras intentas esquivar sus peligrosos ataques.


3. Tras un ataque, Urabe hará una pausa y recargará su energía. Corre hacia él y córtalo en juliana.





▲ Los ataques poderosos a menudo producen golpes espectaculares. Utilízalos para lonchear debidamente a tus enemigos.



Contra oponentes armados van mejor las espadas rápidas, mientras que las espadas largas mantienen a raya a las criaturas desarmadas. Elige siempre el arma correcta durante una pelea.



CAPÍTULO 4: EL NIDO

POBLADO ZOMBI

Tras aparecer en la plaza, toda la gente del pueblo huirá despavorida. Una horda de zombis se dirige hacia allí y nada los detendrá. Elige tu espada más rápida y prepárate a luchar. Kotaro debe sobrevivir durante cinco minutos antes de que los zombis vean cómo está el patio y se vuelvan a sus tumbas. Si logras pelar a más de 250 zombis, te encontrarás a Musashi fuera del dojo. Si Kotaro consigue despachar a más de 300 zombis, recibirá la espada oxidada. Llévasela al padre de Kurenai (el herrero), en un extremo del pueblo. Éste le quitará la herrumbre y la convertirá en una espada mágica.

Hecho esto, corre a casa del sastre. Sálvalo de los dos zombis que lo atacan. Entra en la tienda. Aquí Kotaro podrá cambiarse de traje cuando quiera en el transcurso de la partida. Sigue calle abajo para regresar al templo. Allí hay montones de power-ups esperando a que los recojan. Cuando tengas suficiente, vuelve a la plaza del pueblo y dirígete al dojo.

ESPADAS

DENTA
Filo: Romo
Longitud: 4'3"
Peso: 1,394 kg.
Una espada famosa, pero los años de uso han hecho mella en su hoja. Es el arma inicial de Kotaro. Lenta y no muy potente. Cámbiala lo antes posible.

MONIHOSHIZAO
Filo: Corriente
Longitud: 6'
Peso: 2,012 kg.
Llamada "palo de la colada" a causa de su notable longitud. Famosa por ser la espada de Kojiro Sasaki. Tras derrotar al capitán de la guardia, quítasela a su cadáver. Es más afilada y tiene un mayor alcance que tu arma inicial.

OSAFUNE
Filo: Corriente
Longitud: 4'3"
Peso: 1,020 kg.
La célebre espada Bizen Osafune. Con un buen equilibrio entre alcance y peso, el uso de este acero es fácil en extremo. Sácasela a Muga, en el templo.

RAN-UN
Filo: Bueno
Longitud: 5'4"
Peso: 963 gr.
Una espada dentada que dicen que invoca tormentas. Al parecer se forjó en una tierra extraña. Mata a Urabe para hacerte con ella. La espada descarga corriente eléctrica con cada golpe asestado.

DOUJIKIRI
Filo: Bueno
Longitud: 5'4"
Peso: 963 gr.
La espada que dicen que venció al legendario monstruo Shutendouji. Con el tiempo, ganó el poder del fuego. Consíguela al principio del capítulo 4. Chamuscará a los zombies con rapidez.

MASAMUNE
Filo: Bueno
Longitud: 2'9"
Peso: 737 gr.
Una espada corta conocida comúnmente como "cuchillo de carnicero". Su tamaño compacto permite efectuar cortes rápidos. Tómala del soporte para armas que hay en casa de Yukinosuke.

MURAMASA
Filo: Excelente
Longitud: 4'1"
Peso: 935 gr.
Quizá debido a la desesperación crónica de Yukinosuke, esta espada sólo servía para ataques repentinos. Quítasela al cadáver de Yukinosuke tras derrotarlo en el dojo.

HOUHOU
Filo: Bueno
Longitud: 5'6"
Peso: 1,048 kg.
Una antigua espada japonesa. Aunque su filo es simplemente bueno, rezuma una extraña atmósfera de maldad. Tómala del estante de armas del castillo de Tohjo. Tras un ataque con éxito, reduce un tanto tu energía.

KOGARASUMARU Y ONIMARU
Filo: Bueno
Longitud: 4'3"
Peso: 1,021 kg.
Dos populares espadas pensadas para ser usadas como pareja. Se desconoce cómo llegaron a las manos de Musashi. Para agenciártelas, enfréntate a él en la playa durante el capítulo 6.

NIHON
Filo: Excelente
Longitud: 5'9"
Peso: 737 gr.
Una espada magnífica que reluce con un fulgor divino. Su filo es simplemente excepcional. Liquida a 300 zombies en el capítulo 4 y lleva luego la espada oxidada al herrero.







▼ Los zombis necesitan una buena ración de golpes para caer.





CAPÍTULO 5: AMIGO





DOJO
Al meterte en la primera calle, espadachines no-muertos obstruirán tu camino. Para matarlos hacen falta cinco buenos tajos. Usa el Pichón Sónico para echarlos al suelo y continúa con un ataque a tierra. Avanza para hallar la entrada del dojo. Crúzala y lucha con el zombie mutado, un tío duro. Te ataque sobre todo con la espada, pero si estás todo el rato protegiéndote conectará un puñetazo imbloqueable. Ábrete paso a tajos por entre los zombis y registra el dojo. Sigue el pasaje para volver afuera. Cuando el zombi atraviese la pared, liquídalo. Pasa por el agujero y entra en el jardín.

La entrada del dojo está a la derecha, pero necesitarás una llave para entrar. Ve al Sur a través del jardín. Otro zombi entrará cargándose el muro. Dale una paliza por gamberro. Toma la llave del dojo de su crispado cuerpo sin vida. Acércate al punto de grabación. Cruza la puerta de la derecha. Agarra la espada del soporte. Rechaza a los dos zombies que se dejan caer por ahí. Vuelve al dojo cerrado y usa la llave del dojo.

YUKINOSUKE
¡Uau! ¡Tu honorable amigo Yukinosuke ha sido poseído por los bichos del alma! Parece que deberás reducirlo a sushi. Tú puedes ser muy bueno, pero Yukinosuke es un maestro Zen de la espada, así que no es moco de pavo. Tu colega contrarrestará cada corte que intentes infligirle. Por muy mal que te sepa (y por muy mal que suene), deberás usar la táctica de la marcha atrás para ganar este combate. Quédate bien atrás, en postura de bloqueo, y espera a que ataque. Cuando esté desequilibrado, propínale una o dos

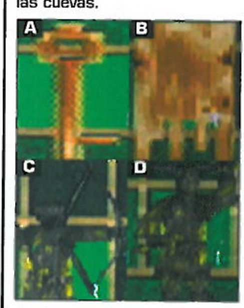
ITEMS

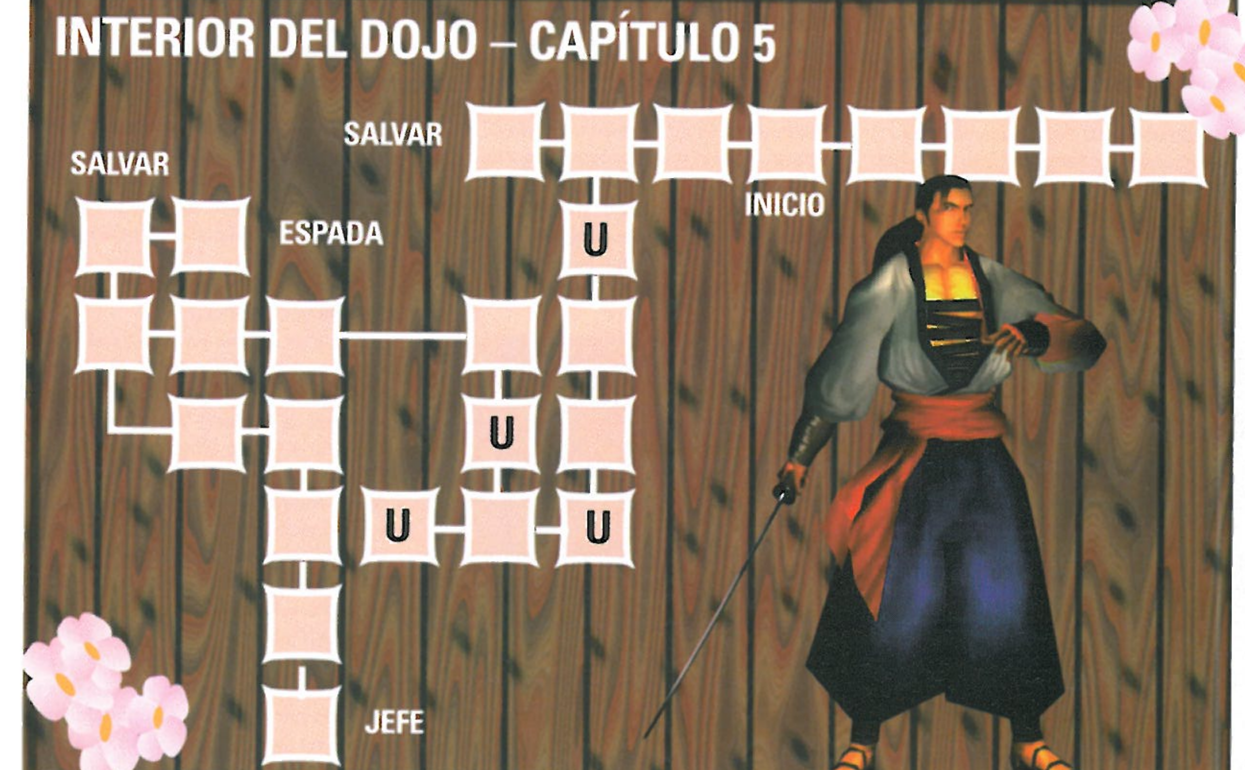
LLAVES DE HIERRO (A)
Situadas en el área del santuario, hacen accesible la entrada al templo principal.

LLAVE DEL DOJO (B)
Quítasela al segundo monstruo que atraviesa la pared en el dojo de Yujinosuke.

ESTATUA DEL ARQUERO (C)
Ubicada en las cuevas, la estatua está cerca de un saliente que absorbe a Kotaro y lo mata.

ESTATUA DEL ESPADACHÍN (D)
La estatua del espadachín se halla en el saliente opuesto al de la estatua del arquero, en las cuevas.







CONSEJO
Aunque no necesites registrar un área, hazlo. Volver a zonas ya pasadas durante la partida te hará descubrir power-ups secretos.



CONSEJO
Cuando tumbas a un enemigo, siempre se levanta mirando en la misma dirección. Aprovecha esta oportunidad para ponerte detrás de él y acuchillarlo por la espalda.



CONSEJO
Es más fácil juzgar la distancia a la que está tu enemigo si luchas de izquierda a derecha. Procura maniobrar siempre hacia esta posición.



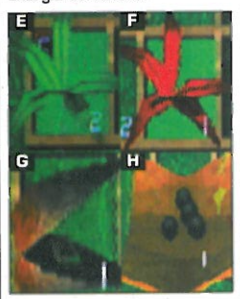



HIERBA CURATIVA (E)
La ingestión de esta substancia herbácea repondrá un tercio de tu barra de energía.

ANTÍDOTO (F)
La hierba de color rojo curará a Kotaro cualquier lesión por enfermedad o envenenamiento.

UNGÜENTO (G)
Este antiguo remedio japonés en forma de ostra restablece la mitad de la salud de Kotaro.

MEDICINA EXTRANJERA (H)
Estas gotitas negras restauran al máximo la barra de energía de Kotaro.





Matar enemigos recarga tu barra de potencia. Asegúrate siempre que esté a tope antes de encarar a un guardián de fin de nivel.



Cuando te enfrentes a ninjas, cuida de mantener alta la guardia. A veces te arrojan shuriken envenenados, lo cual te va restando energía hasta que te aplicas un antídoto.

RESUELTO

El maestro del dojo es un espadachín supremo
Únicamente desviando sus ataques tendrás una oportunidad

YUKINOSUKE

[1] Espera a que Yukinosuke efectúe un ataque potente y dale su ración de acero.

[2] Cuando veas que la espada corta empieza a cargarse, hazte a un lado y ataca.

[3] Cuando Yukinosuke recurra a su espada corta, sus ataques ya no se pueden bloquear. Fintalos.



cuchilladas. Si le metes tres tajos, Yukinosuke contraataca al tercero. Como sus golpes hacen una pupita de alivio, es mejor no ponerse demasiado agresivo.

Cuando a Yukinosuke le queda una quinta parte en su barra de energía, cambia de espadas. Con la hoja Masamune no puede bloquear, pero el ataque Iaijutsu con el que golpea es imposible de bloquear. Para liquidarlo, embístelo asestándole un corte triple. Ojo, que es muy resbaladizo y a menudo se aparta. Aguarda a que comience a cargar la espada antes de atacarlo.

CAPÍTULO 6: CONFRONTACIÓN

BOSQUE DEL CUERVO

Tras hablar con Hyaku, vuelve al dojo. Allí hay ítems a manta. Regresa al santuario del pueblo. Ve al rincón superior derecho del pueblo y dirígete a la playa. Mata a los dos lanceros de la primera pantalla dando un rodeo hacia sus espaldas y haciéndoles un tatuaje muuuy profundo. No te les acerques demasiado o desviarán tu espada y contraatacarán. Continúa hacia la siguiente pantalla y píllate el ungüento. Dobla la esquina y métete por el callejón. Cárgate a dos nuevos grupos de lanceros y cruza la puerta a la derecha. Cruza la siguiente calle, toma el ungüento y vete al pozo. Mata a los últimos zombis que garbean por ahí y sal del pueblo por la puerta.

Adéntrate en el bosque. Sube el camino empinado y usa el Tsuki por alto para eliminar a los murciélagos. Toma el siguiente ungüento. Ve siguiendo el sendero hasta llegar a un punto de grabación. Enfila el camino que va al Norte y recoge el antídoto de la siguiente pantalla. Sigue hacia arriba y cárgate al murciélago. Entra en la siguiente pantalla para llegara otro punto de grabación. Toma la salida hacia el Norte. Pasa ante la construcción de bambú. Baja por el camino para llegar a la playa.

PLAYA DE GANRYU

Sigue bajando por el sendero y pasa entre los colgadores de pescado seco. Toma el ungüento. Ve a través del agujero de los botes. Mata a esa peste ninja de la playa. Gira a la derecha para conseguir antídoto. Vuelve a la izquierda y toma más ungüento. Avanza siguiendo la playa hasta llegar a más pescado colgado. Pártele el careto al ninja azul. Ve más allá del pescado y tira hacia la playa principal, donde está el barco naufragado. Píllate la medicina extranjera que hay en la playa. Vuelve con el pescado colgado. Si te encontraste a Musashi (matando más de 250 zombis) en el capítulo 4, allí estará, esperando a Kotaro. Dale para el pelo. Toma la Katana y la Wakasashi. Éstas son las segundas mejores espadas del juego. Con ellas en tu poder, regresa al pueblo.

EL CASTILLO

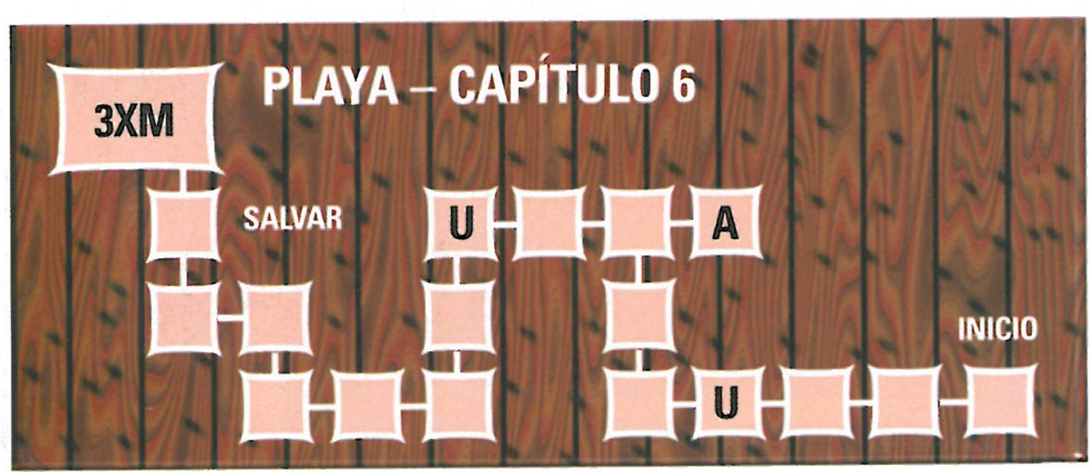
Toma la ruta del Norte desde la plaza del pueblo para llegar al castillo. Bestias demoníacas atacarán a Kotaro. Cuando surjan, rodéalas y ponte detrás de ellas para cercenarles las patas. No te quedes quieto demasiado rato o le pegarán un buen muerdo a tu barra de energía. Corre a la entrada del castillo. Pega la espalda a la pared y espera a que se presenten los guardianes ninja.

Mátalos a corta distancia. Sigue más allá del siguiente grupo de ninjas y toma el ungüento. Ve al punto de grabación de la siguiente pantalla. Guarda aquí la partida, porque estás a punto de enfrentarte a los samurais de Tohjo, curtidos en mil combates. Ve hacia las escaleras. Abalánzate sobre los samurais y usa el Águila en Barrena para esquilarlos. Sube las escaleras y rechaza el siguiente ataque. Continúa subiendo hasta llegar a una pagoda. Entra en ella y vence a los ninjas. Toma una espada del estante de las armas.

INTERIOR DEL CASTILLO

Adéntrate en la zona de almacenaje de oro. Cárgate al ninja guardián. Entra poco a poco en el foso del oro. No despegues la espalda de la pared. Tres ninjas saltarán desde el tejado. Procura pelarlos a todos con el Águila en Barrena: en este espacio reducido, no será difícil. Ya fuera de la estancia, sigue adelante y toma el ungüento del armario del almacén. ¡Cuidadín con el ninja a tu espalda! Ve a la derecha y sigue tu camino hacia el Norte. Deshazte del ninja que salta de la pared. Píllate el ungüento que hay en un lado de la escalera y sube luego por ella.

Avanza por el corredor y enfréntate al samurai no-muerto. Este sujeto es el equivalente de Tyrant en *Resident Evil 2*.





Cada vez que lo tumbas, viene a por más. Líbrate de él con cortes únicos y adéntrate más en el corredor. El samurai no-muerto correrá hacia Kitaro e intentará dejarle un recuerdo en la espalda. Tú no te inmutes y pártelo en dos. Sigue avanzando por el corredor. Ve cargándote a los zombis hasta llegar a una sala con un punto de grabación. Afana los dos ítems del estánte. Cruza la puerta de la derecha. Ve hacia la escalera. Recoge la medicina extranjera al pie de la escalera y sube por ella.

LORD TOHJO

¡Por fin cara a cara con el mismísimo demonio! Tras el típico choteo inicial, Tohjo se meterá en faena usando su Naginata. Esta arma es virtualmente imbloqueable, así que tu mejor defensa es la velocidad. Estáte alerta y sortéalo una y otra vez. Cuando exponga la espalda tras un embate, ataca. Usa la Embestida de la Espada para seccionarlo cuando tira hacia delante, y ponte fuera de su alcance. Procura que la barra de energía de Kotaro esté al menos a un tercio: si Tohjo consigue acertarle, necesitará al menos esa cantidad para sobrevivir.

Utiliza las dos espadas de la playa, o la que birlaste del arsenal del castillo, para atacar a Tohjo. Tras unos cuantos impactos, Tohjo empezará a curarse a sí mismo. Cuando esto suceda, usa la Embestida de la Espada o bien gira para ponerte detrás de él. No dejes de presionarlo o no tardará en recuperar toda su energía.

Una vez que Tohjo haya sucumbido a sus heridas, no obtendrás la consabida secuencia de vídeo final. En vez de eso, se te instará a guardar la partida. Hazlo. Usa esta partida guardada para volver a empezar la partida, ahora con Lin.

RESUELTO

El jefe final, Tohjo, esgrime un terrible Naginata
Utiliza una espada corta e intenta penetrar con ella su guardia

LORD TOHJO

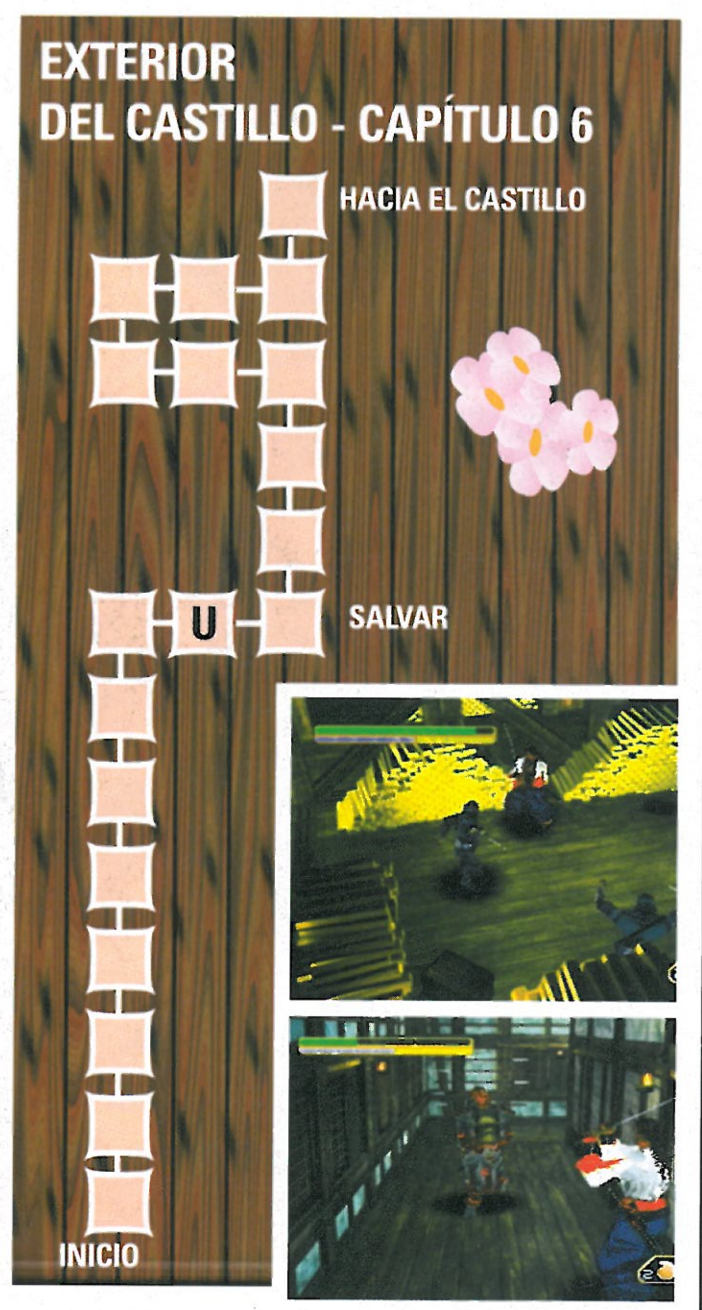


[1] Lord Tohjo te está esperandoaguarda en lo alto del castillo. Ve con mucho cuidado, ya que su Naginata es un arma poderosa de largo alcance.

[2] Espera a que Tohjo arremeta contra ti, hazte a un lado y atácalo con una Embestida de la Espada. Ve atacándolo hasta cambiarle el forro.

[3] Tohjo intentará curarse a sí mismo cada cierto tiempo. Utiliza entonces la Embestida de la Espada o la Masamune para golpearlo antes de que consiga recuperarse.







CONSEJO

Con el botón L2 puedes hacer un repaso de tus ítems sin tener que ir a la pantalla de inventario. Es útil si te pillan escaso de salud durante una batalla.



EL MES QUE VIENE

Seguimos tronchando por doquier con la solución completa a la misión de Lin. No te lo pierdas o te harán cachitos.



Editor Electronic Arts
Distribuidor Electronic Arts
Precio Por confirmar

WCW MAYHEM

SI QUIERES SER **EL REY DEL RING**, MÁS VALE QUE BREGUES CON NUESTRA **GUÍA CAMPEONA**. TENEMOS TODOS **LOS MOVIMIENTOS** ESPECIALES, TODOS LOS **LUCHADORES SECRETOS** Y MONTONES DE **CÓDIGOS DE TRUCOS**.



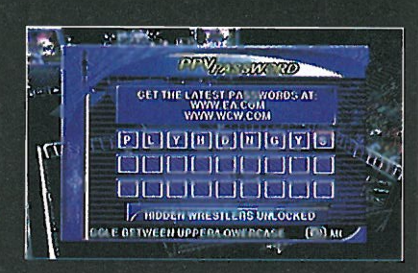
RESUELTO **Vamos a hacer unas cuantas trampas con estos códigos**
Introduce estos en la pantalla de *pay-per-view* para obtener resultados

CÓDIGOS DE TRUCOS

Si tus habilidades para la lucha equivalen a las de una yaya artrítica, quizá te interese probar estos útiles trucos.

ACCESO A LOS LUCHADORES SECRETOS

Introduce PLYHDNGYS como password de *pay-per-view*. Un mensaje indicará que ha funcionado.



SELECCIÓN DE ÁREA ESPECIAL

Introduce CBCKRMS como password de *pay-per-view* para acceder a todas las salas ocultas. Usa la pantalla de reglas del combate (Match Rules) para elegir en qué sala luchas. Cuando empiece la pelea, sal del ring y dirígete a la entrada: ambos luchadores se irán y continuarán la contienda en la sala secreta.

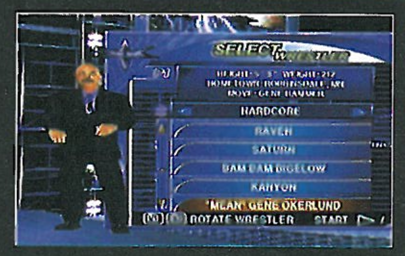


SELECCIÓN DE TU DOBLE

Entra DPLGNGRS como password de *pay-per-view*. Luego puedes seleccionar al mismo luchador para cada jugador (y oponente de la CPU) en los combates principales (Main Event).

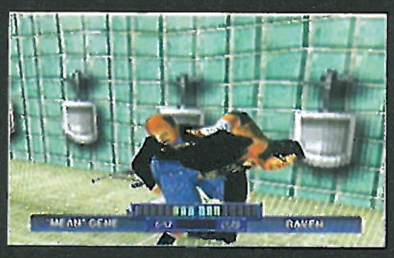
LUCHADORES BIÓNICOS

Introduce MKSPRCWS como password de *pay-per-view*. Ve a Crear Luchador (Create Wrestler) y podrás ajustar todas sus habilidades al máximo.



TRUCO DE MISIÓN ACTIVADO

Introduce CHT4DBST como password de *pay-per-view* para habilitar el truco de la misión. En el modo "En busca de la supremacía" (Quest For The Best), sólo has de golpetear ⇨ repetidas veces en la cruceta para ascender en los ránkings.



ESCENARIO CLÁSICO DE NITRO

Entra PLYNTRCLSC como password de *pay-per-view*. Luego elige 'Nitro' en la pantalla de selección de ring.

REY MYSTERIO JR. ENMASCARADO

Introduce MSKDLTLRY como password de *pay-per-view*. Selecciona a Rey Mysterio Jr. e irá enmascarado.



TRANSFORMA A BILLY KIDMAN

Introduce NGGDYNLN como password de *pay-per-view*. Selecciona a Kidman y aparecerá como un luchador gordo con gafas, pendientes y una camiseta con una calavera.

INDICADOR DE RESISTENCIA

Introduce PRNTSTMN como password de *pay-per-view*. Esto sustituye el indicador de ímpetu por uno que muestra la energía.

INDICADOR DE ÍMPETU

Introduce PRNTMMNTM como password de *pay-per-view*. Así restableces el indicador original de ímpetu si lo habías cambiado al de resistencia.

RESUELTO **Te ofrecemos la manera de lanzar tus armas en el ring**
¡Y también cómo tirar al retrete a tus enemigos!

CABRIOLAS SECRETAS

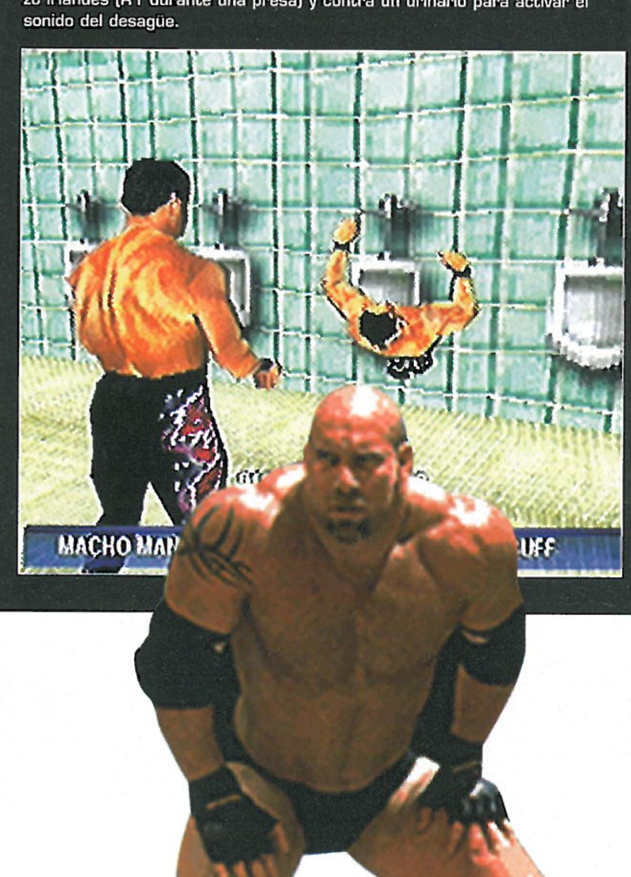
LANZA UN ARMA AL RING

Cuando tu luchador esté cerca del escenario con un arma en la mano, y el oponente esté en el cuadrilátero, pulsa L2 para lanzar allí tu arma. Luego súbete y recógela enseguida antes de que lo haga el contrincante.



TIRA DE LA CADENA

En el servicio de los camerinos, ataca a un oponente mediante un latigazo irlandés (R1 durante una presa) y contra un urinario para activar el sonido del desagüe.



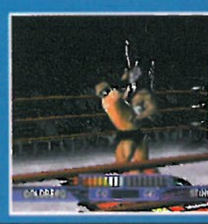
LUCHADORES NORMALES

IMPRIMIR UNA LISTA COMPLETA DE LOS MOVIMIENTOS DE TODOS LOS LUCHADORES SE HUBIERA COMIDO LA MAYOR PARTE DE LA REVISTA, ASÍ QUE AQUÍ TIENES UNA SELECCIÓN DE SUS MOVIMIENTOS CARACTERÍSTICOS Y ESPECIALES.

CLAVE:
TB = TARABILLA (POSTE DE LA ESQUINA)
FU = BOCA ARRIBA
FD = BOCA ABAJO

GOLDBERG

Altura: 1'93
Peso: 129 kg.
Ciudad natal: Tulsa, Oklahoma
Especial:
Martillo perforador............(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ▲
Lanza ....(Tras latigazo irlandés) ●

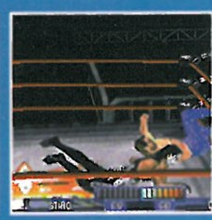
STING

Altura: 1'91
Peso: 114 kg.
Ciudad natal: Venice Beach, California
Especial:
Fundición ....(Brillo, Presa) ■
Llave del escorpión (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Sablazo aguijón (Rival recostado en TB) Corre, ▲




DIAMOND PAGE

Altura: 1'96
Peso: 114'5 kg.
Ciudad natal: Jersey Shores, New Jersey
Especial:
Cortador de diamantes.......(Brillo, Presa) ■
Bulldog (Presa tras rival) ▲
Caída con codazo (Sobre TB, Rival abajo) ▲

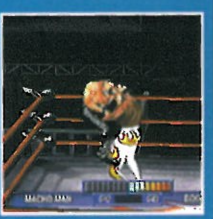
RANDY SAVAGE

Altura: 1,85
Peso: 118 kg.
Ciudad natal: Sarasota, Florida
Especial:
Súper costalazo en carrera(Brillo, Presa) ■
Codazo machote (Sobre TB, Rival abajo) ●
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ▲




BOOKER-T

Altura: 1,91
Peso: 117 kg.
Ciudad natal: Harlem, New York
Especial:
Costalazo callejero ....(Brillo, Presa) ■
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ✕
Bulldog ....(Presa tras rival) ■

BRET 'HIT MAN' HART

Altura: 1,83
Peso: 116 kg.
Ciudad natal: Calgary, Alberta
Especial:
Rompecuellos ....(Brillo, Presa) ■
Tirador de primera ..(Rival abajo FU) ↑ + ▲
A por el espinazo (Tras latigazo irlandés) ●



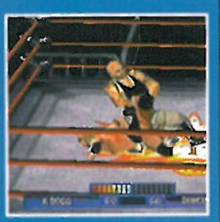
BUFF BAGWELL

Altura: 1'85
Peso: 112 kg.
Ciudad natal: Marietta, Georgia
Especial:
Bomba de demolición.........(Brillo, Presa) ■
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ✕
Sacudida revienta-tripas (Tras latigazo irlandés) ●



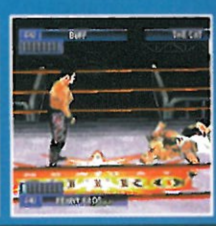

K-DOGG' KONNAN

Altura: 1'88
Peso: 113'5 kg.
Ciudad natal: Miami, Florida
Especial:
Golpe barriguero ....(Brillo, Presa) ■
Tequila Sunrise.........(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Súplex alemán ....(Presa tras rival) ■

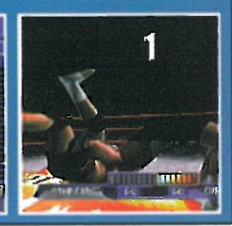
ERNEST MILLER

Altura: 1'88
Peso: 102 kg.
Ciudad natal: Detroit, Michigan
Especial:
Coma ....(Brillo, Presa) ■
Parte-columnas....(Rival abajo FD) ↑ + ▲
Cangrejo de Boston ..(Rival abajo FU/FD) ↑ + ✕

CURT HENNIG

Altura: 1'88
Peso: 116 kg.
Ciudad natal: Mound, Minnesota
Especial:
Hennig-Plex ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston..(Rival abajo FD) ↑ + ✕
Mega caída con rodillazo ..(Sobre TB, Rival abajo) ●



BOBBY DUNCUM JR

Altura: 1'93
Peso: 120 kg.
Ciudad natal: Austin, Texas
Especial:
Creador de viudas ....(Brillo, Presa) ■
Trébol de Texas....(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Tullido ....(Rival abajo FD) ↑ + ▲



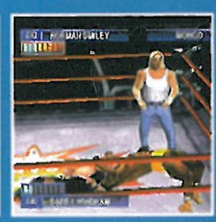

KENNY KAOS

Altura: 1'80
Peso: 110'5 kg.
Ciudad natal: Pittsburgh, Pennsylvania
Especial:
Ahogador ....(Brillo, Presa) ■
Parte-columnas ......(Rival abajo FD) ↑ + ✕
A por el espinazo (Tras latigazo irlandés) ●



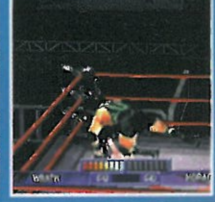

NORMAN SMILEY

Altura: 1'88
Peso: 102 kg.
Ciudad natal: Liverpool, Inglaterra
Especial:
Súplex alemán ....(Brillo, Presa) ■
Llave del escorpión (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Parte-columnas ......(Rival abajo FD) ↑ + ✕

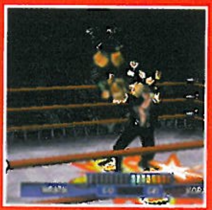
WRATH

Altura: 1'98
Peso: 123 kg.
Ciudad natal: Harrisburg, Pennsylvania
Especial:
Fundición..........................(Brillo, Presa) ■
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ✕
Mega caída con rodillazo ..(Sobre TB, Rival abajo) ▲

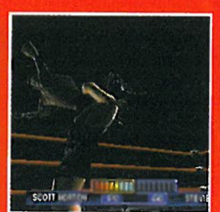
HORACE

Altura: 1'93
Peso: 114'5 kg.
Ciudad natal: Malibu, California
Especial:
Bombazo por debajo..........(Brillo, Presa) ■
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ▲
A por el espinazo (Tras latigazo irlandés) ▲

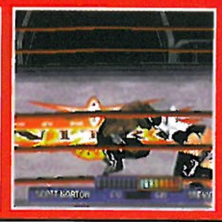
SCOTT NORTON

Altura: 1'91
Peso: 159 kg.
Ciudad natal: Minneapolis, Minnesota
Especial:
Bombazo ....(Brillo, Presa) ■
Domador de leones (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ▲

STEVIE RAY

Altura: 1'96
Peso: 132 kg.
Ciudad natal: Harlem, New York
Especial:
Costalazo callejero ....(Brillo, Presa) ■
Parte-columnas ......(Rival abajo FD) ↑ + ▲
Súplex de barrigas (Tras latigazo irlandés) ●

HOLLYWOOD HOGAN

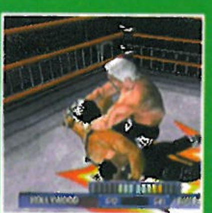
Altura: 2'01
Peso: 124'5 kg.
Ciudad natal: Venice Beach, California
Especial:
Súper costalazo en carrera(Brillo, Presa) ■
Caída con patadón en carrera ..(Rival abajo FU/FD) ↑ + ▲
Cangrejo de Boston..(Rival abajo FD) ↑ + ×





SCOTT STEINER

Altura: 1'88
Peso: 131 kg.
Ciudad natal: Bay City, Michigan
Especial:
Bombazo ....(Brillo, Presa) ■
Tumbador Steiner (Rival abajo FD) ↑ + ▲
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×

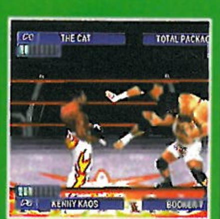
'BIG SEXY' KEVIN NASH

Altura: 2'16
Peso: 168 kg.
Ciudad natal: Phoenix, Arizona
Especial:
Bombazo cortante ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ×
A por el espinazo (Tras latigazo irlandés) ▲



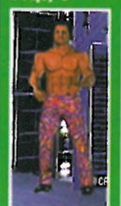

LEX LUGER

Altura: 1'93
Peso: 122 kg.
Ciudad natal: Atlanta, Georgia
Especial:
Presa de gorila ....(Brillo, Presa) ■
Potro de tortura ....(Presa tras rival) ■
Domador de leones (Rival abajo FU) ↑ + ▲

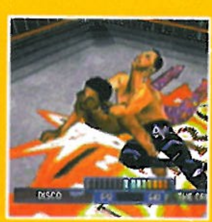
DISCO INFERNO

Altura: 1'85
Peso: 109 kg.
Ciudad natal: Atlanta, Georgia
Especial:
Buscas la fama ....(Brillo, Presa) ■
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ▲
Mega caída con rodillazo ..(Sobre TB, Rival abajo) ●




CHRIS BENOIT

Altura: 1'78
Peso: 100 kg.
Ciudad natal: Edmonton, Alberta
Especial:
Bombazo ....(Brillo, Presa) ■
Tullido ....(Rival abajo FD) ↑ + ▲
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ▲

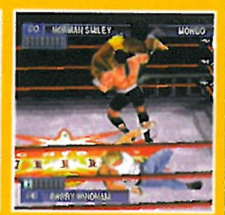
DEAN MALENKO

Altura: 1'75
Peso: 97 kg.
Ciudad natal: Tampa, Florida
Especial:
Súplex bombeador ....(Brillo, Presa) ■
Trébol de Texas ......(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Sacudida revienta-tripas ....(Tras latigazo irlandés) ×



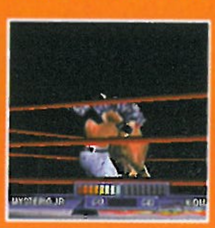

STEVE MCMICHAEL

Altura: 1'88
Peso: 113'5 kg.
Ciudad natal: Austin, Texas
Especial:
Súper costalazo ....(Brillo, Presa) ■
Domador de leones..(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ▲

REY MYSTERIO JR

Altura: 1'68
Peso: 75 kg.
Ciudad natal: San Diego, California
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ×
Sacudida revienta-tripas ....(Tras latigazo irlandés) ●

KIDMAN

Altura: 1'80
Peso: 88 kg.
Ciudad natal: Allentown, Pennsylvania
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Presa de la estrella fugaz..(Sobre TB, Rival abajo) ●
Cangrejo de Boston..(Rival abajo FD) ↑ + ×

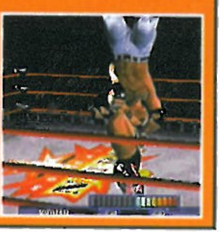



EDDY GUERRERO

Altura: 1'75
Peso: 93 kg.
Ciudad natal: El Paso, Texas
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Zambullida de la rana ....(Sobre TB, Rival abajo) ●
Tullido ....(Rival abajo FD) ↑ + ×

JUVENTUD GUERRERA

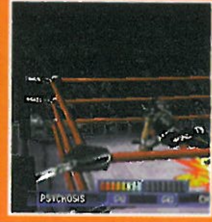
Altura: 1'65
Peso: 75 kg.
Ciudad natal: Ciudad de México, México
Especial:
Golpetazo juvenil................(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ×
Remojón 450 ......(Sobre TB, Rival abajo) ●

PSYCHOSIS

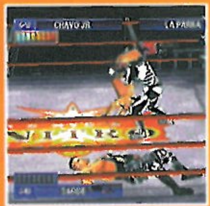
Altura: 1'78
Peso: 91 kg.
Ciudad natal: Tijuana, México
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Guillotina ....(Sobre TB, Rival abajo) ●
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ▲





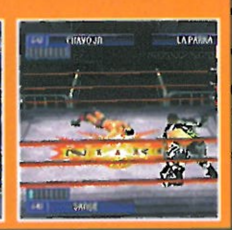
CHAVO GUERRERA JR.

Altura: 1'78
Peso: 93 kg.
Ciudad natal: El Paso, Texas
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ▲
Sacudida revienta-tripas ....(Tras latigazo irlandés) ×

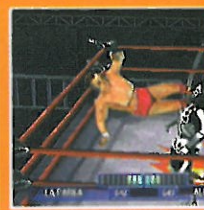
LA PARKA

Altura: 1'73
Peso: 100'5 kg.
Ciudad natal: Ciudad de México, México
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×
A por el espinazo (Tras latigazo irlandés) ●

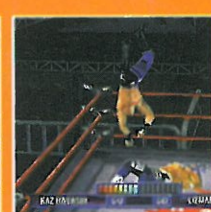
ALEX WRIGHT

Altura: 1'91
Peso: 101 kg.
Ciudad natal: Berlín, Alemania
Especial:
Súplex alemán ....(Brillo, Presa) ■
Patada misil ......(Sobre TB, Rival de pie) ●
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ▲

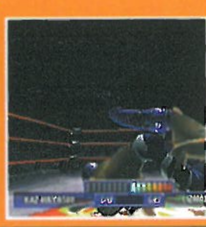
KAZ HAYASHI

Altura: 1'68
Peso: 72 kg.
Ciudad natal: Tokyo, Japón
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Voltereta persa (Sobre TB, Rival abajo) ●
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ▲

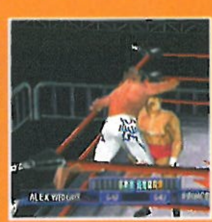
LIZMARK JR

Altura: 1'88
Peso: 100 kg.
Ciudad natal: Acapulco, México
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
Trébol de Texas....(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Presa de la estrella fugaz ......(Sobre TB, Rival abajo) ●

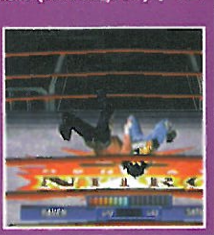
PRINCE IAUKEA

Altura: 1'78
Peso: 96 kg.
Ciudad natal: Honolulu, Hawai
Especial:
Huracán ....(Brillo, Presa) ■
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×
Cabezazo del cisne (Sobre TB, Rival de pie) ●

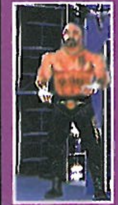
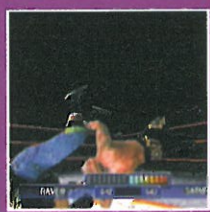
RAVEN

Altura: 1'88
Peso: 117 kg.
Ciudad natal: Short Hills, New Jersey
Especial:
DDT ....(Brillo, Presa) ■
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ▲

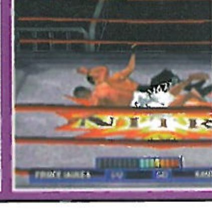
SATURN

Altura: 1'78
Peso: 113 kg.
Ciudad natal: Boston, Massachusetts
Especial:
Valle de la muerte ....(Brillo, Presa) ■
Anillos de Saturno(Rival abajo FD) ↑ + ▲
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×

KANYON

Altura: 1'91
Peso: 110'5 kg.
Ciudad natal: Jersey Shores, New jersey
Especial:
Coma ....(Brillo, Presa) ■
Tullido ....(Rival abajo FD) ↑ + ×
Salto del tronco(Sobre TB, Rival de pie) ●

LUCHADORES SECRETOS

AQUÍ TIENES CÓMO ACCEDER AL MOGOLLÓN DE LUCHADORES OCULTOS DEL JUEGO, JUNTO A UNA SELECCIÓN DE SUS MEJORES MOVIMIENTOS.

CLAVE:
QFTB = MODO "EN BUSCA DE LA SUPREMACÍA"
TB = TARABILLA (POSTE DEL RINCÓN)
FU = BOCA ARRIBA
FD = BOCA ABAJO

RICK STEINER

Altura: 1'80
Peso: 127 kg.
Ciudad natal: Bay City, Michigan
Acceso:
Gana en QFTB con cualquier luchador en el nivel difícil.
Especial:
Súper costalazo ....(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Apretón de camello (Rival abajo FD) ↑ + ▲




BARRY WINDHAM

Altura: 1'96
Peso: 119 kg.
Ciudad natal: Sweetwater, Texas
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel medio.
Especial:
Bombazo ....(Brillo, Presa) ■
Superplex............(Rival alzado sobre TB) ▲
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ×




SGT. BUDDY LEE PARKER

Altura: 1'75
Peso: 110 kg.
Ciudad natal: Atlanta, Georgia
Acceso:
Gana en QFTB con cualquier luchador en cualquier nivel.
Especial:
Bombazo crucifijo ....(Brillo, Presa) ■
Trébol de Texas ......(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Mega caída con rodillazo ..(Sobre TB, Rival abajo) ●




BOBBY EATON

Altura: 1'83
Peso: 106 kg.
Ciudad natal: Huntsville, Alabama
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador de peso semipesado en el nivel fácil.
Especial:
Valle de la muerte ....(Brillo, Presa) ■
Costalazo del lobo (Sobre TB, Rival abajo) ●
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ×




BOBBY BLAZE

Altura: 1'85
Peso: 101 kg.
Ciudad natal: Charlotte, Carolina del Norte
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel fácil.
Especial:
Súplex de barrigas ....(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4 ..(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Presa durmiente..(Tras latigazo irlandés) ▲




ERIC BISCHOFF

Altura: 1'75
Peso: 84 kg.
Ciudad natal: Minneapolis, Minnesota
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel difícil.
Especial:
Buscas la fama ....(Brillo, Presa) ■
STF ....(Rival abajo FD) ↑ + ×
Parte-columnas ......(Rival abajo FD) ↑ + ▲




SCOTT HALL

Altura: 1'70
Peso: 84 kg.
Ciudad natal: Minneapolis, Minnesota
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador en el nivel difícil.
Especial:
Filo del intruso ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ×
Ahogo ....(Tras latigazo irlandés) ●




WOLFPAC STING

Altura: 1'91
Peso: 114 kg.
Ciudad natal: Venice Beach, California
Acceso:
Gana en QFTB con cualquier luchador en el nivel difícil.
Especial:
Fundición ....(Brillo, Presa) ■
Llave del escorpión..(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Sablazo aguijón (Rival recostado en TB)
Corre, ▲



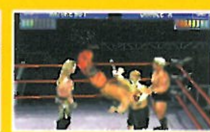

RICK FLAIR

Altura: 1'85
Peso: 111 kg.
Ciudad natal: Charlotte, Carolina del Norte
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel difícil.
Especial:
Coma ....(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Anillos de Saturno ..(Rival abajo FD) ↑ + ▲




ARN ANDERSON

Altura: 1'83
Peso: 113 kg.
Ciudad natal: Minneapolis, Minnesota
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador de peso semipesado en el nivel difícil.
Especial:
A por la calabaza ....(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4 (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Tullido ....(Rival abajo FD) ↑ + ▲

CHRIS JERICHO

Altura: 1'88
Peso: 102 kg.
Ciudad natal: Calgary, Alberta
Acceso:
Lucha en las 13 salas de bastidores en QFTB.
Especial:
Valle de la muerte ....(Brillo, Presa) ■
Domador de leones (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Apretón de camello..(Rival abajo FD) ↑ + ×




LASH LEROUX

Altura: 1'80
Peso: 88 kg.
Ciudad natal: Baton Rouge, Louisiana
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador de peso semipesado en el nivel medio.
Especial:
Fundición ....(Brillo, Presa) ■
Domador de leones (Rival abajo FU) ↑ + ▲
Voltereta lunar ....(Sobre TB, Rival abajo) ●




BAM BAM BIGELOW

Altura: 1'91
Peso: 162 kg.
Ciudad natal: Asbury Park, New Jersey
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel medio.
Especial:
Saludos desde Asbury Park(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FD) ↑ + ▲
Voltereta lunar ....(Sobre TB, Rival abajo) ●




GENE OKERLUND

Altura: 1'75
Peso: 96 kg.
Ciudad natal: Robbinsdale, Minnesota
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador que no sea peso semipesado en el nivel difícil.
Especial:
Martillo de Gene ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston (Rival abajo FU/FD) ↑ + ▲
Presa de la estrella fugaz..(Sobre TB, Rival abajo) ●



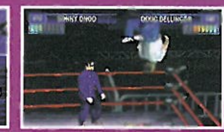

SONNY ONOO

Altura: 1'65
Peso: 70 kg.
Ciudad natal: Osaka, Japón
Acceso:
Gana en QFTB con cualquier luchador en el nivel fácil.
Especial:
Cangrejo de Boston ..(Rival abajo FU/FD) ↑ + ×
Tornado DDT ..(Rival recostado en TB) ●




DOUG DELLINGER

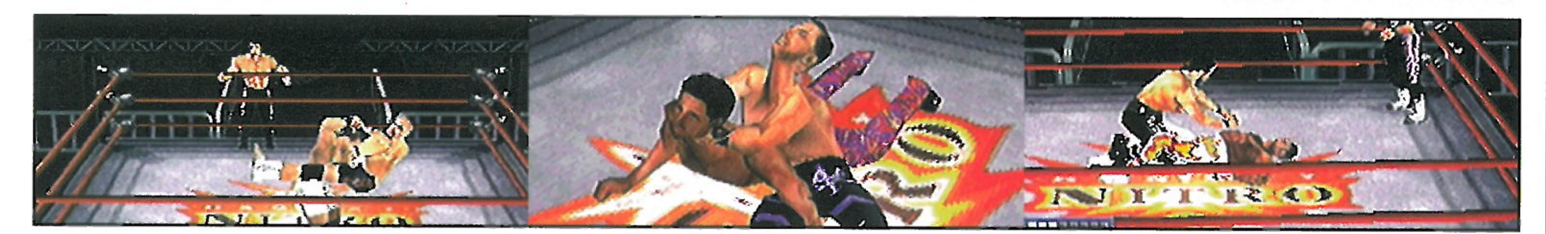
Altura: 1'88
Peso: 118 kg.
Ciudad natal: Raleigh, Carolina del Norte
Acceso:
Gana en QFTB con un luchador de peso semipesado en el nivel difícil.
Especial:
Bombazo ....(Brillo, Presa) ■
Cangrejo de Boston ..(Rival abajo FU/FD) ↑ + ×
Presa de la estrella fugaz ......(Sobre TB, Rival abajo) ●

JIMMY HART

Altura: 1'65
Peso: 70 kg.
Ciudad natal: Memphis, Tennessee
Acceso:
Gana en QFTB con cualquier luchador en el nivel difícil.
Especial:
Bombazo crucifijo ....(Brillo, Presa) ■
Presa en forma de 4(Rival abajo FU) ↑ + ▲
Remojón 450 ..(Sobre TB, Rival abajo) ●



WCW	AZUL	HORSEMEN	AMARILLO
NWO BLACK & WHITE	ROJO	CRUISERWEIGHT	NARANJA
NWO WOLPAC	VERDE	HARDCORE	VIOLETA

Crazy Dance II

PlanetStation e I-MAN TE REGALAMOS UN EJEMPLAR DEL FANTÁSTICO

Crazy Dance II

SORTEAMOS 5 LOTES COMPUESTOS POR UN SANDUNGUERO EJEMPLAR DE *BUST A GROOVE* Y UNA PISTA DE BAILE CRAZY DANCE II. RESPÓNDENOS CON RITMO A ESTA SENCILLA CUESTIÓN:

>>>>> ¿QUÉ SE ACTIVA CADA VEZ QUE SE PISA UNA DIRECCIÓN O UN BOTÓN EN EL CRAZY DANCE II?

- A> UNA MELODÍA DE PIMPINELA
- B> UNAS LUCES DE COLORES
- C> UNA ALARMA CONTRA JUEGOS PIRATAS
- D> UNA GRABACIÓN CON CHISTES DE CHIQUITO

¡DA RIENDA SUELTA AL TONY MANERO QUE LLEVAS DENTRO Y PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO!

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO CRAZY DANCE II
PlanetStation
Editorial Aurum
C/Joventut, 19
08830 BARCELONA





TIENDAS I-MAN:
BARCELONA 93 426 10 80 Parlamento, 13 > ALICANTE 96 514 32 94 Pintor Murillo, 4 local 3 MALLORCA 971 76 30 83 Soldado Soberats Antoli, 28 A > BADALONA 93 397 97 04 General Moragues, 92 bajo > MATARÓ 93 758 68 28 Francesc Maciá, 9 > SABADELL 93 726 65 09 Convent, 59 > GERONA 972 21 6629 La Salle, 16-18 Girona Boulebard > BARCELONA 93 453 83 48 Sepulveda, 155

¿QUÉ SE ACTIVA CADA VEZ QUE SE PISA UNA DIRECCIÓN O UN BOTÓN EN EL CRAZY DANCE II

A> UNA MELODÍA DE PIMPINELA
B> UNAS LUCES DE COLORES
C> UNA ALARMA CONTRA JUEGOS PIRATAS
D> UNA GRABACIÓN CON CHISTES DE CHIQUITO

Nombre

Dirección

Teléfono

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 29 de febrero en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 18 de *PlanetStation*.



Editor Rockstar Productions
Distribuidor Proein
Precio 8.990 pesetas







DUAL SHOCK™

GTA2

¿PIENSAS QUE TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SER UN **TÍO DURO** EN LA CIUDAD? PUES COMO NOSOTROS **LO DUDAMOS MUCHO**, HEMOS SIDO BUENOS Y TE OFRECEMOS UNA **COMPLETA SOLUCIÓN** PARA TODOS LOS **SOSPECHOSOS TRABAJOS** QUE TE ENCARGUEN **LAS BANDAS**.

CENTRO DE LA CIUDAD



Hagas lo que hagas, no te metas en líos con los polis. En esta ciudad son increíblemente eficaces y sudarás tinta para deshacerte de ellos sin derramar sangre.



Si logras eludir a la pasma durante bastante tiempo, las cosas empezarán a ponerse un pelín más chungas. Se levantarán controles y puede incluso que los polis locales pidan ayuda a los GEO.



Eleva lo suficiente tu condición de "Se busca" y la situación se agravará: ¡tendrás a los federales en tu busca! Esos no se detienen ante nada y consideran la muerte de civiles "una pérdida aceptable" por capturarte. ¡No veas!



Si ves que el coche que llevas empieza a llamear, cámbialo enseguida por otro. El fuego es señal de que el motor va a explotar, ¡así que huye antes de que salte por los aires!

▼ **Empieza a machacar cosas y/o ciudadanos para que aparezca un vehículo de servicios de emergencias como los coches médicos.**

TERRITORIO ZAIBATSU MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡Tráfico de drogas! Recompensa: 20.000 $

ZVI1: Píllate un coche y vete a por el suministro de drogas.
ZVI2, 3, 4 y 5: Ve a todo trapo por la ciudad y entrega la mercancía a los cuatro traficantes de las calles. Sólo dispones de tres minutos para completar la tarea, ¡así que arranca!

Teléfono verde (derecha): ¡Machacando coches patrulla! Recompensa: 20.000 $

ZVD1: Dirígete a la comisaría de Zarelli y hazte con el coche patrulla.
ZVD2: Ve a la estación de ferrocarril y reúnete con Shady, el soplón de los Zaibatsu.
ZVD3: Lleva el coche a la trituradora de Zarelli y despachúrralo a base de bien.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (izquierda): ¡Mata a los Piraos! Recompensa: 40.000 $

ZAI1: Visita Fruitbat y manga el vehículo especial de los Loony aparcado junto a uno de los edificios.
• Ve al taller más cercano e instala una bomba en el auto.
• Ahora vuelve adonde birlaste el coche y apéate de él, detonándolo al marcharte.
ZAI2: Corre al aparcamiento de Avalon y toma la furgoneta allí aparcada.
ZAI3: Entra en la zona de Zarelli y recoge al grupo de hombres de Z que hay esperándote.

Teléfono amarillo (derecha): ¡Los Yute deben morir! Recompensa: 40.000 $

ZAD1: Ve al casino de Funabashi e interroga a Lefty. Sacúdelo hasta que cante y luego vuélale los sesos.
ZAD2: Birla el coche de los Yute de los muelles del Sur, en Flotsam.
ZAD3: Visita el prostíbulo Easy Rider y apresa al líder de los Yute.
ZAD4: Lleva el coche de vuelta al cuartel general Zaibatsu. Cuando los hombres de Z tengan la información que buscaban, devuelve el auto a las muelles del Sur y cárgatelo.

Teléfono amarillo (cualquiera): ¡Trabajito en el banco central! Recompensa: 40.000 $

• Busca el furgón del banco que circula por la ciudad y róbalo sin que nadie se dé cuenta.
ZAC1: Vuelve a Zarelli y recoge al grupo de hombres de Z que aguardan en la calle.
ZAC2: Ve al Banco Tercermundista de Flotsam y recoge el dinero. No seas muy brusco con el furgón o los guardias sospecharán.
ZAC3: Ignora las alarmas y vuelve al furgón. Llévalo enseguida a sitio seguro.
ZAC4: Reúnete con Rollo Tamassi, quien separará una tajada para los polis.
ZAC5: Regresa a Flotsam y reúnete con el poli corrupto que ha de quedarse el paquete.
ZAC6: Tras su "desafortunado accidente", píllate un buen coche y corre a un lugar seguro en Omnitron. ¡Ten cuidado con los controles policiales y los equipos de los GEO!

MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Coches blindados! Recompensa: 60.000 $

• Tienes seis minutos para dar vueltas por la ciudad y localizar dos coches Miara de la Yakuza. El objetivo es volarlos antes de que huyan.
• Los coches llevan un fuerte blindaje y no se detienen si intentas cortarles el paso, así que puede ser complicado. El método es equipar un vehículo con una bomba y buscar uno de los coches.
• Ponte delante de él y haz estallar la bomba, esperando en el coche hasta el último segundo: así, si intenta sobrepasarte, puedes anticiparte a su movimiento y asegurarte de que la bomba lo destruya.

Teléfono rojo: ¡Robo del furgón del banco! Recompensa: 60.000 $

ZRB1: Sigue el furgón hasta el banco de Funabashi y luego róbalo cuando se suba el guardia. Si fallas deberás perseguirlo por toda la ciudad, ¡o sea que no metas la pata!
ZRB2: Vuelve al refugio lo antes posible. ¡No dejes que los coches de la Yakuza que van tras de ti saquen tu vehículo de la carretera!

TERRITORIO YAKUZA MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡Atrapa a Zitzaki! Recompensa: 20.000 $

YVI1: Toma el coche señalado que hay aparcado fuera del edificio.
YVI2: Corre al hospital y recoge al Dr. Zitzaki.
YVI3: Lleva el coche con el doctor dentro al laboratorio Yakuza y haz que se baje allí.

Teléfono verde (Derecha): ¡Atraco al banco! Recompensa: 20.000 $

YVD1: Toma el coche de fuera, donde los teléfonos, y ve al banco de Flotsam. Cuando llegues allí, mata a los dos guardias y agénciate el botín.
• Vuelve al coche y dirígete al taller de Funabashi para que cambien el color de tu coche.
YVD2: Lleva el coche al refugio cercano y entrega la pasta.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡Destruye Happy Gas! Recompensa: 40.000 $

YAI1: Píllate un coche decente y ve al aparcamiento de la universidad. Cuando los Piraos salgan de sus coches, acaba con todos.
YAI2: Hazte con un vehículo de los helados y visita el taller de Funabashi para instalarle un bomba.
YAI3: Ve al manicomio municipal y activa la bomba en el exterior. ¡Ahora sal a todo correr antes de que haga explosión!

Teléfono amarillo (Derecha): ¡Échale el guante a Gama Rei! Recompensa: 40.000 $

• Antes que nada, consíguete un vehículo médico. Prueba a segar a unos cuantos civiles a sangre fría y espera a que aparezca la ambulancia para llevártela por el morro.
YAD1: Ve a toda prisa al hospital y recoge a Gama Rei antes de que la policía llegue hasta ti.
YAD2: Ve al refugio que hay cerca del laboratorio lo más rápido posible. Vigila con los polis y los asesinos del Pirao.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Sigue al traidor! Recompensa: 40.000 $

YAC1: Sal de la zona de teléfonos y sigue al traidor a su escondrijo. No te acerques demasiado a él o te descubrirá.
YAC2: Una vez que sepas dónde vive, reúnete con Refried Noodle, quien te enseñará algunas útiles técnicas de tortura.
• Pilla un coche y corre de vuelta a la madriguera del traidor. Ahora atropella a los tres hombres de la izquierda antes de que te hagan saltar por los aires.

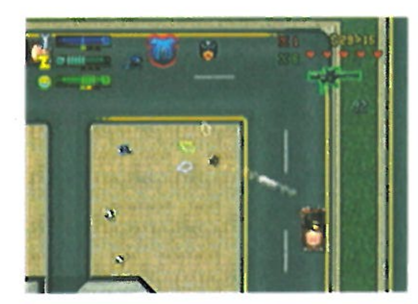
MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Robar una furgoneta de los GEO! Recompensa: 60.000 $

• Ve conduciendo por el mapa y causa todo tipo de estragos volando cosas y matando a la peña. ¡Cuando tu indicador de "Se busca" llegue a "Cuatro", el equipo de los GEO vendrá a por ti!
• Cuando te alcancen, deja que salgan de la camioneta y mátalos a todos. ¡Ojo, que llevan chaleco antibalas!
YRA1: Roba la furgoneta de los GEO y llévala al garaje de Johnny en Ukita.







Teléfono rojo: ¡Detén el tanque! Recompensa: 60.000 $

YRB1: Toma el lanzacohetes y conduce en dirección al tanque que se te acerca.
• Atropella a los guardias y luego sal a cargarte el tanque con cohetes antes de que llegue al final de la carretera.

TERRITORIO PIRAOS MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡Pizza! Recompensa: 20.000 $

PVI1: Ve a la universidad y recoge los explosivos que han dejado allí.
PVI2: Haz una visita al restaurante Pizza Cake y entrega el peligroso paquete.
• Tras la explosión, busca la furgoneta de reparto de Pizza Cake y da un viraje ante ella para detenerla. Sal enseguida de tu coche y haz saltar la furgoneta por los aires.

Teléfono verde (Derecha): ¡Radio Za-Za! Recompensa: 20.000 $

PVD1: Ve a la puerta delantera del edificio Futuro FM, en territorio Zaibatsu.
PVD2: Ahora ve a la parte de detrás y cruza las pasarelas que hay cerca de los muelles para recoger los explosivos.
PCD3: Da la vuelta y dirígete al generador de la estación. ¡Suelta la bomba y huye ipso facto!

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡¿A quién tienes detrás?! Recompensa: 40.000 $

PAI1: Ve a reunirte con Cosmo Trouble en Altamount. Cuando llegues allí, arrolla a los tres asesinos que Zaibatsu ha contratado para matarte.
• Una vez muertos todos, quédate además uno de sus Z-Types.

Teléfono amarillo (Derecha): ¡Destruye el laboratorio! Recompensa: 40.000 $

PAD1: Ve a la universidad y recoge unos cuantos explosivos más.
PAD2: Conduce hasta el laboratorio de la Yakuza y lanza el coche contra las puertas.
PAD3: Sube las escaleras hacia el tejado y mata a los guardias. Deja los explosivos y vuelve al portalón de encima para contemplar los fuegos artificiales.



Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡A por Isetta! Recompensa: 40.000 $

PAC1: Ve a la universidad a verte con Dodo.
PAC2: Ahora conduce al hotel Harman y toma las armas y las bombas que te han dejado allí.
PAC3: Recoge a Lance, que te espera en Flotsam.
PAC4: Ve a la comisaría de la poli. Aguarda a que Lance soborne al primer guardia, cuélate entonces y mata al otro desde lejos. Vuela los candados con cócteles Molotov para desenganchar la verja.
PAC5: Súbete a la limusina y regresa al refugio del manicomio.

MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Los taxistas deben morir! Recompensa: 60.000 $

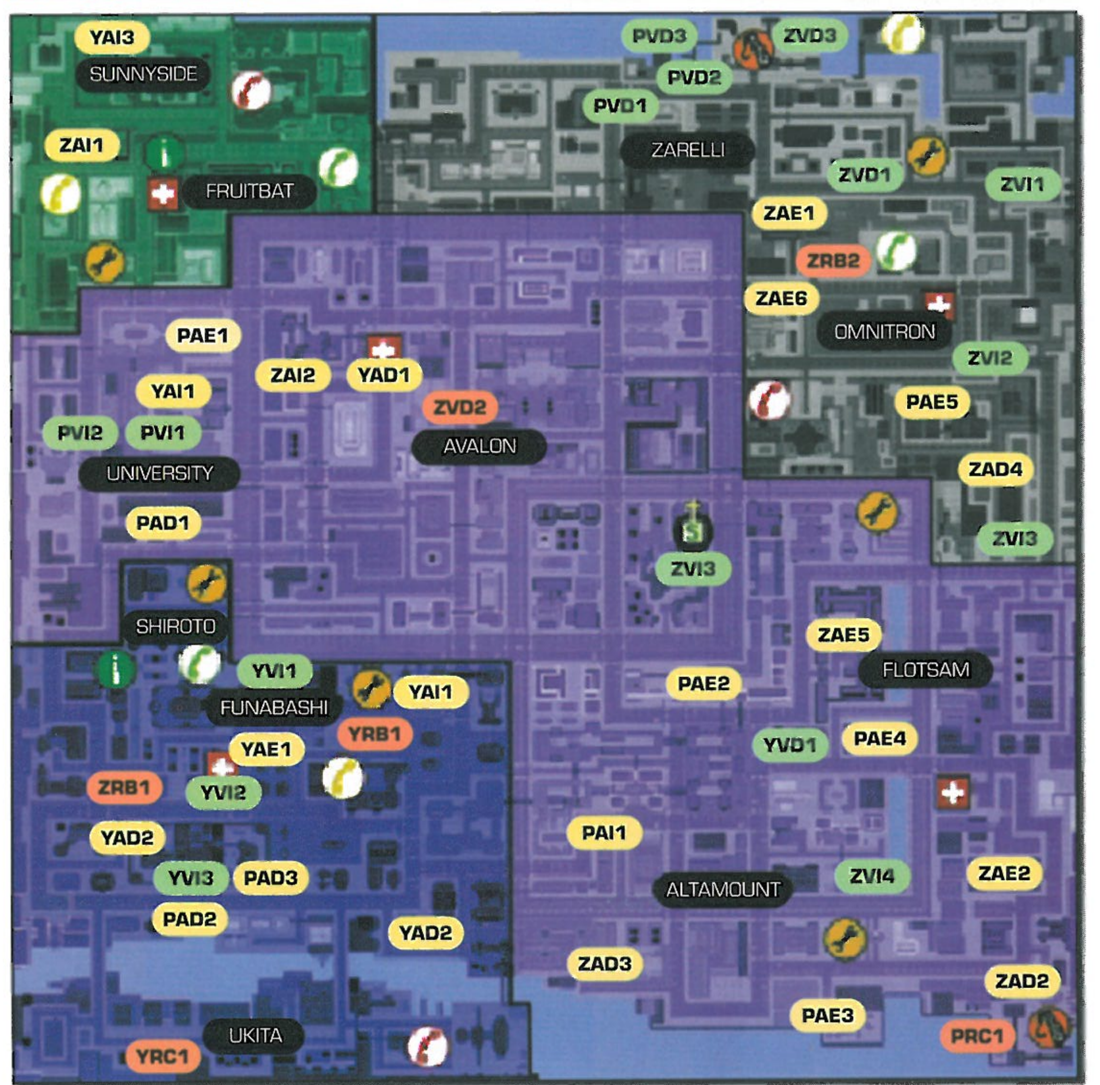
• Busca los tres taxis que hay que destruir. Róbalos uno a uno y mata a sus ocupantes: ten cuidado, porque cada vez hay más gente de la que encargarse.
LRA1: Lleva cada taxi a los muelles del Sur en Flotsam y estámpalo antes de perseguir al siguiente.

Teléfono rojo: ¡Inicia una guerra de bandas! Recompensa: 60.000 $

• Adéntrate a toda pastilla en territorio Zaibatsu y agénciate un Z-Type.
• Entra en territorio Yakuza y busca a los tres jefazos Yakuza a los que hay que exterminar. Nada de armas: ¡sólo puedes atropellarlos!
• Cuando los hayas pelado, toma un Miara de la Yakuza y regresa a territorio Zaibatsu. Encuentra a los tres hombres Z de élite y devuelve el favor arrollándolos también a ellos.

▼ Elige un vehículo a tu gusto aparcando tu coche en medio de la carretera, y 'tomando prestado' entonces el que quieras del atasco que se producirá.







SECTOR RESIDENCIAL



Equípate siempre con tantas armas y puntos de blindaje como puedas llevar. No querrás quedar atrapado sin munición en medio de una guerra desatada de bandas, ¿verdad?



Si tu auto se prende y necesitas conservarlo por alguna razón, visita un taller y haz que le den una capa de pintura. Esto le cambiará el color y además reparará cualquier daño que pudiera tener.



¿Que cierta banda no te respeta demasiado? Usa los teléfonos de información para enterarte de quiénes son sus enemigos y ve a cargarte unos cuantos en nombre de tu banda. ¡El nivel de respeto hacia ti aumentará hasta tenerte en muy alto concepto!



Intenta trazar las rutas más rápidas entre las diversas zonas del mundo del hampa. Así, si necesitas ir y pelar a algunos tipos, sabrás los caminos más rápidos para entrar y salir del área de peligro.

▼ **Si necesitas robar un coche en concreto, normalmente te llevarán hasta él. Si no es así, ya puedes ir buscándotelo tú mismo.**

TERRITORIO ZAIBATSU MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): Destruye SRS Recompensa: 30.000 $

ZVI1: Ve a la casa de Montana en el parque de caravanas y mata a todos los Rednecks de por ahí antes de robar la camioneta de reparto cargada.
ZVI2: Ve al centro SRS de experimentación de la clonación y aparca fuera la camioneta. ¡Detona la bomba estando tú bien lejos!

Teléfono verde (Derecha): ¡Quémalo! Recompensa: 30.000 $

- Encuentra un coche patrulla y tómelo prestado.
- Busca el furgón de seguridad de SRS que pulula por la ciudad. Párate ante él con las sirenas encendidas y, cuando salga el conductor, manga el vehículo.

ZVD1: Vuelve al pueblo y aparca el furgón en el garaje.

- Busca cerca un camión de bomberos: habrá un par dando vueltas por ahí, pero siempre puedes volar uno o dos coches para llamar su atención.
- Apárcalo fuera del garaje y ten el lanzallamas a punto.
- Lleva el camión de bomberos al aparcamiento de caravanas y achicharra al menos a diez Rednecks. No importa si se trata de gente o de coches: ¡tú tuéstalos!

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡Operación Z! Recompensa: 50.000 $

ZAI1: Hazte con la camioneta de los Rednecks aparcada a las puertas de la bolera. Llévala de vuelta al garaje del pueblo donde te pillaste el furgón de seguridad.

- Busca el Metero cargado que corre por la ciudad. Afánalo y vuelve luego al garaje del pueblo como siempre.

ZAI2: Ve Disgracelands y roba la limusina roja allí aparcada. Para entrar, deberás saltar por encima de la valla mediante la rampa cercana. Para salir también hay que usar la rampa de dentro del vallado Sur. Ahora lleva también la limusina al garaje.
ZAI3: Pillate una cabina de camión y recoge el remolque cerca de la comisaría de Morton. Llévalo a la grúa del pueblo para descargar el coche patrulla, y luego aparca el coche en el garaje como de costumbre.





Teléfono amarillo (Derecha): ¡Alerta Valdez! Recompensa: 50.000 $

ZAD1: Aguarda a que lleguen los demás hombres Z y dirígete entonces al centro de investigación de SRS. Usa la enorme rampa cercana para entrar.
ZAD2 y 3: Localiza los generadores de fusión en frío y vuélalos mediante un lanzacohetes. Deberás cruzar unas pasarelas y saltar entre cajas para llegar a ellos.

- Abandona ahora el centro por donde viniste.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Mangando a los polis! Recompensa: 50.000 $

- Provoca un caos de órdago y haz que te persigan los GEO. Cuando te encuentren, liquídalos a todos y quédate con su furgón.

ZAC1: Llévalo al garaje del Pueblo y bájate.

- Roba ahora el coche de un agente especial. Matar agentes tiene su miga, así que no los subestimes.
- Lleva también este coche al garaje para recibir tu recompensa.

MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: Asesinato en el centro comercial Recompensa: 70.000 $

ZRA: Espera a que se presenten los otros hombres Z y dirígete entonces al centro comercial Xanadu.

- Debes matar a veinte hombres de SRS, ¡pero sin el coche! Sólo cuenta la gente que mates (tú, no los demás hombres Z) con armas, ¡o sea que estáte al tanto con los tíos de SRS armados con lanzallamas!

Teléfono rojo: Remolque señuelo Recompensa: 70.000 $

ZRB1: Ve al videoclub que hay cerca de la comisaría.
ZRB2: Usa las pasarelas cercanas para llegar al tejado y vuela el generador para abrir la puerta.
ZRB3: Roba el remolque que contiene el coche de un agente especial y llévatelo de la estación.

- Ve por la ciudad durante un minuto, teniendo ocupados a los polis mientras Red lleva a cabo su "trabajito".

CIENTÍFICOS SRS MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): Viaje al fondo del mar Recompensa: 30.000 $

- Da vueltas por la ciudad en busca de un taxi. Róbalo. Ten cuidado de no dañarlo demasiado o llamarás la atención de la policía.

SVI1, 2, 3 y 4: Conduce por la ciudad y recoge a los cuatro agentes Z que esperan tu llegada.
SVI5: Lleva el taxi a los muelles del Sudeste y déjalo cerca de la grúa. ¡Ahora mira cómo tiran a los hombres de Zaibatsu al mar!

Teléfono verde (Derecha): ¡Falsa tregua! Recompensa: 30.000 $

SVD1: Toma la limusina de SRS.
SVD2 y 3: Acércate al aparcamiento de caravanas y recoge a los dos grupos de la delegación de los Rednecks.
SVD4 y 5: Ve al pueblo de Zaibatsu y recoge a los dos grupos de la delegación Zaibatsu.
SCD6: Lleva la limusina de vuelta al centro de investigación científica de SRS y sal del coche mientras da comienzo la (ejem) reunión.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡El plan de Labrat! Recompensa: 50.000 $

- Quédate cerca del teléfono hasta que lleguen los clones de SRS y píllate entonces un coche decente.

SAI1: Ve al pueblo de Zaibatsu; cuando llegues allí, ponte a dar vueltas y elimina a 17 hombres Z. Deja tu coche sólo si está a punto de explotar.

Teléfono amarillo (Derecha): A correr y secuestrar Recompensa: 50.000 $

SAD1: Acércate al aparcamiento Opry en territorio Redneck y reúnete con Dirk.

- Súbete al coche de en medio (es el más rápido) y persigue a los tres Piraos fugados que recorren la ciudad. No seas demasiado brusco porque no podrás bajarte del coche.
- Vuelve al aparcamiento y toma tu recompensa: la camioneta de reparto de Dirk.

SAD2: Ve al bar Ol' Banjo y recoge a Gran'pa; haz sonar el claxon cuando llegues allí para llamar su atención.
SAD3: Regresa al laboratorio de investigación de SRS y déjalo allí para que "experimente" un poco.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Atacan los Rednecks! Recompensa: 50.000 $

SAC1: Roba un buen auto y corre a los generadores de corriente de SRS.

- Los Rednecks se acercan a volarlos y debes retenerlos durante dos minutos. Quédate delante de los generadores y sal quemando rueda para arrollar a quien se acerque demasiado, para luego volver a ponerte donde estabas. Ve haciendo esto hasta que se agote el tiempo.

MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Taxi teledirigido! Recompensa: 70.000 $

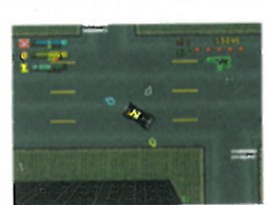
SRA1: Sube corriendo las escaleras de cerca del teléfono y toma el control remoto del taxi teledirigido.
SRA2: Ve a probar el taxi en el circuito de práctica. Sólo conseguirás el trabajo si puedes completar cinco vueltas en menos de dos minutos.
SRA3, 4 y 5: Saca el taxi a la carretera y recoge a los tres traidores de SRS. Sólo pue-











▲ Conseguir un buen coche para ir dando vueltas y explorando es esencial. Ten en cuenta que los coches de las bandas ofrecen la mejor velocidad punta.

des recogerlos de uno en uno, así que cuando los tengas a todos deshazte del coche destruyéndolo: la mejor manera para llevarlo a cabo es tirándolo al agua o haciéndolo explotar. Encárgate de matar a todos los traidores para poder obtener de esta manera la pasta.

Teléfono rojo:
¡El dique!
Recompensa: 70.000 $

• Espera a los clones de refuerzo y píllate un coche grande para que quepan todos.
SRB1: Llégate a la compañía del agua H2000, al Norte. Cuidado con los enfurecidos hombres Z mientras atraviesas el pueblo para dirigirte allí.
SRB2, 3, 4 y 5: Usa las pasarelas para llegar a las turbinas. Mira tus armas para hallar algunos cócteles Molotov y un lanzacohetes; vigila las tropas de élite que custodian la instalación y vuela las turbinas en pedazos.

TERRITORIO REDNECK MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda):
¡Pum!
Recompensa: 30.000 $

RVI1: Recoge la camioneta cargada de la casa de Montana.
RVI2: ¡Ve al remolque de Fat Boy Jim y prueba los explosivos volándolo! (El remolque, claro)
• Regresa a casa de Montana y toma otra camioneta cargada.
RVI3: Entra en territorio Zaibatsu y haz saltar la barricada que bloquea la entrada al puente elevado.

Teléfono verde (Derecha):
¡Tiro al malo!
Recompensa: 30.000 $

• Dirígete a territorio Zaibatsu y consíguete un Z-Type.
• Corre a territorio SRS y atropella a unos veinte hombres de SRS. ¡Ojo que no se te carguen el coche con los lanzallamas!
• Hecho esto, agárrate un Meteor SRS que haya por la zona.
• Vuelve a territorio Zaibatsu y llévate por delante a veinte hombres Z. ¡Vamos, a lo bruto! Recuerda que debes usar el coche, nada de armas.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda):
¡A toda máquina!
Recompensa: 50.000 $

• No te separes del teléfono y espera a que se presenten los dos Z-Types llenos de asesinos de Zaibatsu. Cuando lleguen, ¡bórralos del mapa!
RAI1: Toma uno de los Z-Types (son unos coches excelentes) y corre a la estación ferroviaria de Wormley. Atropella a todos los guardias en torno a la limusina.
• Ve al taller cercano de Cayman e instala una bomba en el coche.
• En la estación de tren, aparca el coche cerca de la limusina antes de detonarla.

Teléfono amarillo (Derecha):
¡Un Benson con humos!
Recompensa: 50.000 $

• Localiza el Benson que corre por la ciudad y que el comisario jefe quiere con desespero.
RAD1: En el taller de Guntersville, aloja una bomba en él.
RAD2: Bájate del Benson en la grúa, cerca del aparcamiento de caravanas.
• Píllate una cabina de camión: por allí las habrá a montones.
RAD3: Recoge el remolque dando marcha atrás hacia él, vuelve luego a la grúa y sube a bordo el Benson cargado.
RAD4: Ve a la central de la policía, al Sur de la base militar, y salta del Benson. ¡Boom!

Sector residencial
Teléfono amarillo (Cualquiera):
¡Tanque de segunda mano!
Recompensa: 50.000 $

RAC1: Acércate a la base militar y birla el tanque. En cuanto abandones la base, el ejército irá tras de ti, de modo que ándate con ojo.
RAC2: Vuelve al refugio del aparcamiento de caravanas lo más rápido que puedas. No vayas por las carreteras principales o toparás con un control del ejército.

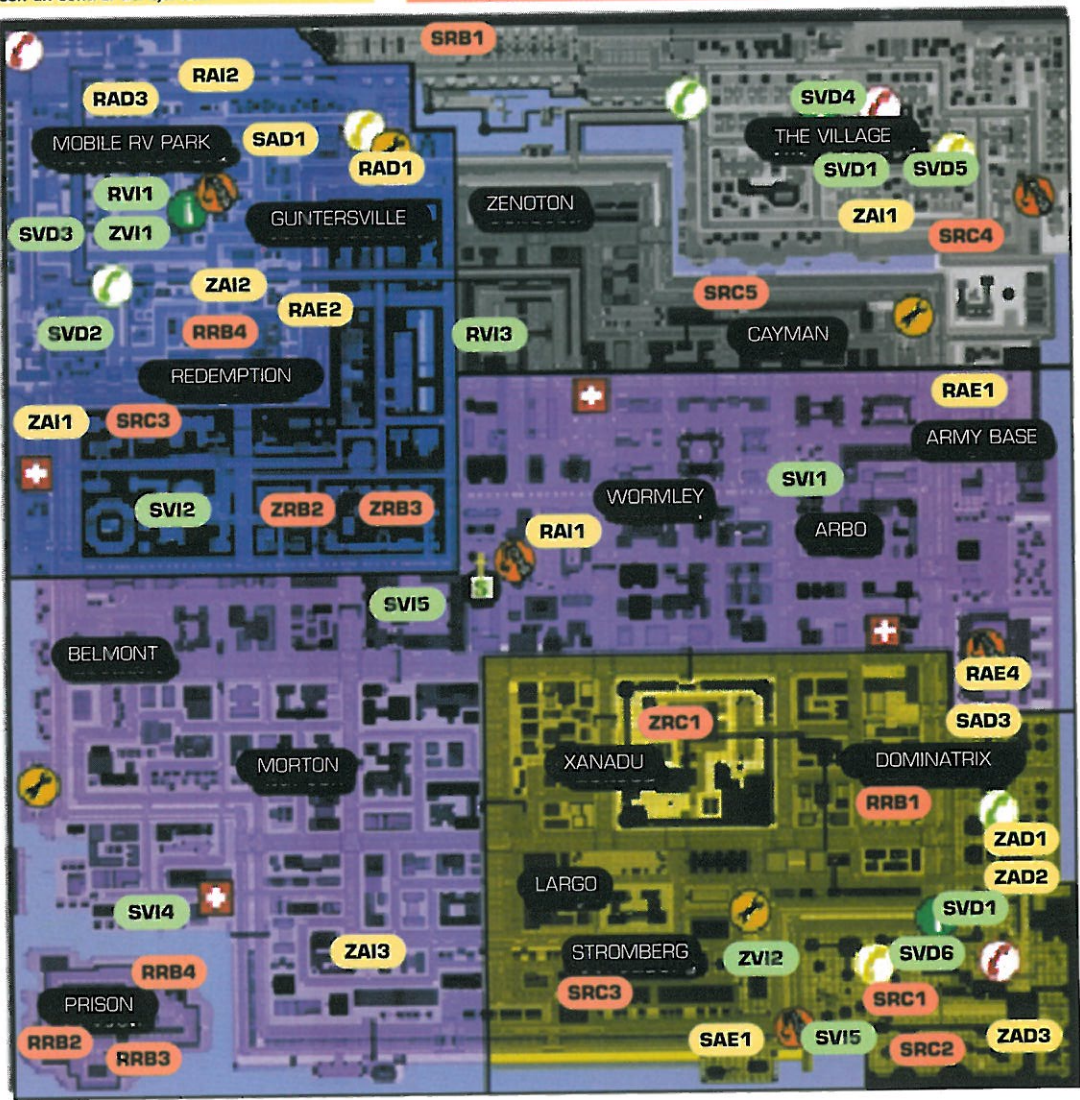
MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo:
¡Majaderías del hampa!
Recompensa: 70.000 $

• Píllate un coche bien grande antes de responder al teléfono. Aguarda a que aparezca la banda de Rednecks y entrad todos en el vehículo.
• Dirígete a territorio SRS y localiza cinco Meteors SRS que destruir. Si miras tus armas verás que tienes un lanzacohetes, así que no será demasiado difícil.
• Pese a todo, no malgastes ni un tiro: cuando hayas volado cinco coches, debes ir a territorio Zaibatsu y deshacerte asimismo de cinco de sus Z-Types.

Teléfono rojo:
¡El retorno del alma mater!
Recompensa: 70.000 $

RRB1: Ve al club de strip-tease de Dominatrix y súbete al coche aparcado fuera. No te preocupes por los polis: ¡te tienen que arrestar!
RRB2: Cuando llegues a la cárcel, reúnete con Hump, "el chepa", para conseguir la tarjeta de acceso de emergencia.
RRB3: Ve al cuarto de guardia y toma un uniforme y una pistola.
• Corre por la prisión y abate a los ocho guardias.
RRB4: Ve hacia el tejado por medio de la rampa que hay en el patio y vuela los dos cerrojos para abrir las puertas.
• Toma un coche del aparcamiento y salta el puente para volver a la carretera.
RRB5: Dirígete a Disgracelands para cambiarte. Entra por la rampa cerca de la valla.



SECTOR INDUSTRIAL





CONSEJO

¿Andas corto de pasta? Busca la grúa más cercana y manga todos los coches que puedas, soltándolos para que los trituren y embolsándote unos buenos dinerillos.



CONSEJO

No vayas de aficionado: ten un poco de sentido común cuando estés causando el caos. No afanes coches o atropelles a la gente a plena vista de los polis o irán a por ti en menos que canta un gallo.

TERRITORIO ZAIBATSU MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡Grand Theft Auto! Recompensa: 40.000 $

ZVI1: Ve las trituradoras Krishna y roba el Jefferson que está allí aparcado.
ZVI2: Llévalo a la central energética de Zaibatsu y apárcalo en el garaje.
• Adéntrate en territorio ruso y busca el Bulwark que merodea por ahí. Róbalo y llévalo también al garaje de la central energética.
ZVI3: Ve a los muelles de Azari y recoge el Rumbler aparcado en la isla. Llévalo al garaje de la central energética.
ZVI4: Roba una cabina de camión y llévala a la comisaría de Azari Heights a recoger el remolque.
• Llévalo también al garaje de la central energética para completar la misión.

Teléfono verde (Derecha): ¡Fue un accidente! Recompensa: 40.000 $

ZVD1: Toma el paquete especial del almacén de Narayana.
ZVD2: Llévaselo a Bilovski en Lubyanka, ¡y mira cómo la palma!
ZVD3: Manga una furgoneta de perritos calientes y reúnete con el agente Z en el aparcamiento de Sennora.
ZVD4: Entrega los perritos calientes al Krishna de Maharishi. ¡Asegúrate de que el veneno lo mate!
ZVD5: Reúnete con el último agente Z en el tejado del edificio.
• Lleva la limusina teledirigida a territorio ruso y localiza al grupo de rusos que buscan el coche.
ZVD6: Condúcelos a territorio Krishna y organiza una "reunión" con el grupo de Krishnas que allí se encuentran.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡Ajuste de cuentas! Recompensa: 60.000 $

ZAI1: Reúnete con Ziggy Pole. Éste no tratará contigo a menos que parezcas ruso, así que afana un Bulwark antes de ir a verlo.
ZAI2: Reúnete con el siguiente traficante Z.
ZAI3: Hay otro distribuidor en Krimea. Mátalo a él y a sus hombres cuando se nieguen a pagar.
ZAI4: Ve a ver al último traficante en Sennora. Síguelo tras la reunión para quedarte la pasta.
ZAI5: Visita la estación depuradora de Brown Eye. Cuélate por la entrada trasera y vuela los generadores para abrir las puertas.
ZAI6: Manga el camión ruso y ponlo a buen recaudo en el refugio de Bayano.

Teléfono amarillo (Derecha): ¡A cal y canto! Recompensa: 60.000 $

ZAD1: Dirígete a los muelles de Tedium a por el camión robado.
ZAD2: Las puertas estarán cerradas. Así que ve a buscar a Satchmo, el ladrón de cajas fuertes. Tráelo de vuelta a las puertas para que pueda forzarlas.
• Entra en territorio ruso y roba un Bulwark ruso. Regresa a los muelles y burla la seguridad para entrar en el complejo. Salta por la rampa al área en el que se halla la furgoneta.
• Para abrir las puertas, deberás dejarte caer a la pasarela de la derecha y recorrer todo el camino para volar los dos generadores de arriba.
ZAD3: Roba el camión y vuelve con él al refugio de Zaibatsu.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Guerra de bandas! Recompensa: 60.000 $

• Penetra en territorio ruso y roba un Bulwark.
• Conduce a territorio Krishna y mata a veinte de ellos con el coche: la mayoría frecuentan el templo de la Veda.
• Ahora manga un autobús Karma de las calles cercanas.
• Vuelve con él a territorio ruso y aplasta a veinte rusos de la misma forma. Mira por los muelles para encontrar un buen puñado de ellos.

MISIONES DIFÍCILES

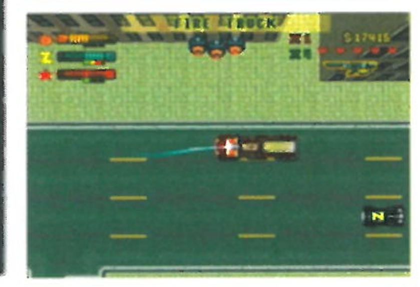
Teléfono rojo: ¡Querría un tanque, por favor! Recompensa: 80.000 $

• Causa el caos hasta que llegue el equipo de los GEO. Cárgatelos a todos y afánales el furgón.
ZRA1: Llévalo a Escobar y déjalo en el garaje.
• Sigue matando gente y, cuando aparezcan los federales, liquídalos a todos y quédate el coche de agente especial. Llévalo también al garaje.
• Por último, ¡actúa como un loco para que te persiga el ejército! Roba un tanque y, una vez más, llévalo al garaje para conseguir tu pasta.

Teléfono rojo: ¡Alerta en la base militar! Recompensa: 80.000 $

ZRB1: Ve a la base militar y manga otro tanque. Procede con extremo cuidado, porque hay soldados y otros tanques protegiéndolo.
• Conduce como antes hasta el mismo garaje de Escobar y déjalo allí.







TERRITORIO RUSO MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡La carne es débil! Recompensa: 40.000 $

RVI1: Corre a por el autobús Krishna aparcado en Pravda.
RVI2: Conduce hasta Maharishi y recoge a todos los Krishnas que aguardan a que los lleven.
RVI3: Devuelve el autobús a la planta de tratamiento cárnico y descarga a los pasajeros.
• Usa la rampa de la izquierda para subir a lo alto de la barrera y observa el procesamiento de los Krishnas.
RVI4: Toma la furgoneta de los perritos calientes, a la derecha de la planta, y llévala al restaurante Kovski de Sennora.

Teléfono verde (Derecha): ¡Marineros rusos! Recompensa: 40.000 $

RVD1: Conduce hasta el Z-Type aparcado en el callejón de Tedium.
RVD2, 3, 4 y 5: Corre por toda la ciudad y recoge a los cuatro traficantes Z de las calles.
RVD6: Lleva el coche a los muelles de Azari Heights y déjalo cerca de la grúa. Espera a que tiren el coche al agua antes de irte.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡Asesinos Karma! Recompensa: 60.000 $

• Sal a la carretera principal y cárgate a los ocho asesinos de los Krishna que aparecen en varios autocares Krishna. Quédate quieto y ten paciencia: vendrán a por ti.
RAI1: Píllate un coche y haz una escapadita al taller cercano de Lubyanka para poner una bomba en el auto, antes de dirigirte a la estación de tren.
• Elimina a todos los guardias y luego detona la bomba cerca del autobús blindado para matar a los asesinos que van dentro.

Teléfono amarillo (Derecha): ¡Agente herido! Recompensa: 60.000 $

• Encuentra un coche patrulla en el área local y vuélalo con las armas de que dispongas.
• Sigue causando estragos hasta que tenga que venir un equipo de los GEO a por ti. Mátalos a todos y quédate su furgón para luego destruirlo: llévalo al agua y salta justo cuando se salga por el borde.
• Por último, masacra a montones de gente y haz que te persigan los federales. Consiguete un coche de agente especial y hazlo explotar también para conseguir tu dinero. Tienen un fuerte blindaje, así que ve con cuidado.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Tanques mil! Recompensa: 60.000 $

RAC1: Agénciate un coche y corre a encontrar a los dos tanques Zaibatsu que se acercan. Liquida a todos los hombres Z de los alrededores antes de salir del coche.
• Corre en círculos en torno a los tanques para que sus torretas no puedan apuntarte. Lanza contra ellos todo lo que tengas: si llegan al final de la carretera, ¡se acabó!



MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Masacre en la Veda! Recompensa: 80.000 $

RRA1: Ve a ver a Ivan y su banda de mercenarios.
RRA2: Vete al templo de la Veda y ponte a matar Krishnas. No se permiten vehículos, sólo armas portátiles.
• Cuando se ponga en marcha el contador, debes sobrevivir durante dos minutos mientras te cargas Krishnas. ¡Cuidadín con los sacerdotes con lanzallamas!

Teléfono rojo: ¡Un chivato menos! Recompensa: 80.000 $

RRB1: Afana un buen coche y dirígete a la central energética de Zaibatsu.
RRB2, 3, 4 y 5: Ocúpate de los guardias y usa cócteles Molotov con los cuatro generadores para destrabar la puerta de la celda.
• Vuelve a la celda y llévate a los prisioneros. Condúcelos a la puerta principal y protégelos de los asesinos Zaibatsu que atacan.
RRB6: Hazte con un coche grande en el quepan todos y llévalo a Uncle Vanka, en Lubyanka.
• Vuelve a la carretera y manga un coche patrulla.
• Localiza al delator y haz que salga a galope tendido parándote ante él con las sirenas en marcha.
• Corre tras él hasta que se rinda y llévalo de vuelta a tu coche patrulla.
RRB7: Vuelve con él a los muelles de Lubyanka y deja que los rusos se las arreglen con él.

TERRITORIO KRISHNA MISIONES FÁCILES

Teléfono verde (Izquierda): ¡Desguace de coches patrulla! Recompensa: 40.000 $

• Busca un coche patrulla y llévatelo prestado.
KVI1: Llévalo a las trituradoras de coches de Gonad y haz que lo dejen como un amasijo de metal retorcido.
• Ahora ve en busca de tres nuevos coches patrulla, llevando cada uno de ellos a la trituradora antes de ir a por otro.

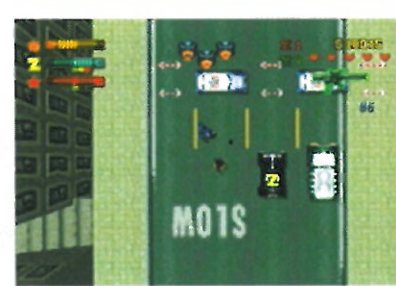
Teléfono verde (Derecha): ¡Solar de destrucción! Recompensa: 40.000 $

KVD1: Haz una visita al solar de construcción de Lattero.
KVD2: Las puertas estarán cerradas, así que ve a recoger a Leo el cerrajero a las torres Water de Krimea.
• Ayúdale a destruir los generadores con uso cócteles Molotov y luego tráelo de vuelta a la puerta del solar de construcción.
KVD3: En cuanto la abra, corre adentro y mata al capataz de Zaibatsu.
KVD4: Ahora encuentra el camión Zaibatsu que hay cerca y cárgatelo también.

MISIONES INTERMEDIAS

Teléfono amarillo (Izquierda): ¡Conversión cosaca! Recompensa: 60.000 $

KAI1: Dirígete al almacén de Lubyanka y roba el camión.





KAI2: Llévalo a los muelles de Mad Island y recoge a los cuatro grupos de rusos.
KAI3: Cuando hayan subido todos, ve a la Casa de la Conversión en territorio Krishna.

Teléfono amarillo (Derecha): ¡Contrato de sangre! Recompensa: 60.000 $

KAD1: Toma un coche grande y recoge al grupo de Krishnas.
• Entra en territorio ruso y mata unos cuantos rusos. Esto hará que salgan tres grupos de asesinos rusos de los que deberás encargarte: pélalos a todos para cumplir el contrato.

Teléfono amarillo (Cualquiera): ¡Al laboratorio! Recompensa: 60.000 $

KAC1: Visita los laboratorios de Escobar. Para hacer salir a los Krishnas, tendrás que destruir los tres tanques del complejo con un lanzacohetes.
• Una vez que hayas hallado a los prisioneros, hazte con un autobús Karma en territorio Krishna. Vuelve a los laboratorios, recoge a los prisioneros y llévalos al templo de la Veda a que los reconviertan

MISIONES DIFÍCILES

Teléfono rojo: ¡Rescate en el tejado! Recompensa: 80.000 $

KRA1: Visita la planta energética de Zaibatsu.
KRA2, 3 y 4: Usa la pasarela que rodea el edificio hacia el norte para llegar al tejado de la planta y destruye los tres generadores.
KRA5: Sigue a los tres Krishnas a la limusina, matando a todo hombre Z que te salga al paso.
• Súbete a la otra limusina y conduce un corto trecho para encontrar el control de los Zaibatsu. Mata a todos los guardias y luego aparta la camioneta del centro con una embestida para despejar la carretera.
KRA6: Guía a los Krishnas al refugio. No los dejes atrás: deja que te sigan el paso. ¡Vigila con los hombres Z armados con lanzacohetes!

Teléfono rojo: ¡Central eléctrica! Recompensa: 80.000 $

KRB1: Recoge al grupo de Krishnas que esperan en la calle.
KRB2: Ve a la central eléctrica de Kovski, en territorio ruso.
• Corre por la zona, matando a todos los guardias que te encuentres. Hay cuatro guardias señalados: cuando te los cargues, asegúrate de dejar una bomba detrás poniéndote donde ellos estaban antes de proseguir.
KRB3: Cuando hayas colocado las bombas, dirígete a la pasarela elevada y contempla las explosiones desde una distancia prudencial.



Puede que guardar la partida parezca una buena idea, pero no vayas haciéndolo cada dos por tres. Teniendo en cuenta que un punto de grabación te cuesta la friolera de 50.000 dólares, ¡no es que sea exactamente una ganga!



Si alguien se te acerca pidiéndote la cartera, mátalo lo antes posible. Cada vez que te toquen o pasen junto a ti, perderás 100 pavos, ¡y eso es algo que no te puedes permitir!



Cada vez que completes los siete trabajos para una banda concreta en un área determinada, accederás a un nivel de bonificación. En ellos hay que conducir por una pequeña zona del mapa, cargándote el máximo de blancos preestablecidos antes de que se agote el tiempo.



No andes por en medio de la carretera: ¡seguro que te atropellan! Considerando que eres una amenaza al volante, ¿no crees que también habrá otros maníacos sueltos por ahí?



En caso que armes demasiado barullo en la ciudad, las autoridades acudirán a su último recurso: ¡el ejército! Si crees que puedes manejártelas con una barricada compuesta por tanques, no te cortes...



SPYRO 2

¡POR CIEN MIL CENTELLAS! SPYRO VUELVE A ENCONTRARSE EN APUROS. POR SUERTE, HEMOS SOBORNADO A **SANT JORDI** Y TE TRAEMOS LA GUÍA PARA CONSEGUIR TODOS LOS **ORBES Y TALISMANES** DEL JUEGO.

Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **8.490 pesetas**

1 JUGADOR · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · MANDO ANALÓGICO · DUAL SHOCK™

EMPIEZA LA AVENTURA

BRILLO

CRISTALES: 400	TALISMÁN:..........GANZÚA MÁGICA
ORBES: 3	ENEMIGOS: 14

Acércate a Pogo, el tallador de gemas. Intercambia algunas palabras y te hablará de los lagartos que están robando joyas. Si logras ocuparte de los 14 enemigos, te dará el primer talismán. Registra el área en busca de gemas y no olvides matar a todos los enemigos antes de dirigirte a la cueva. Habla con Zoe, quien activará un nuevo punto de inicio para ti. Entra en la cueva. Toma los cristales y habla con el tipo gordo del puente. Este agarrado te cobra 100 cristales por abrir el puente. Págale y cruza al otro lado para llegar a los lagartos. Sal de la cueva por el pasillo de la derecha.

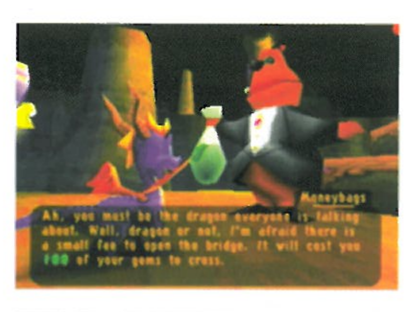
Habla con Pogo y éste te pasará el talismán de la ganzúa mágica. No vayas aún al Bosque del Verano. Entra de nuevo en el pasillo y gira a la derecha. Vence a los dos últimos lagartos y recoge las gemas extra.

TAREA DEL PRIMER ORBE

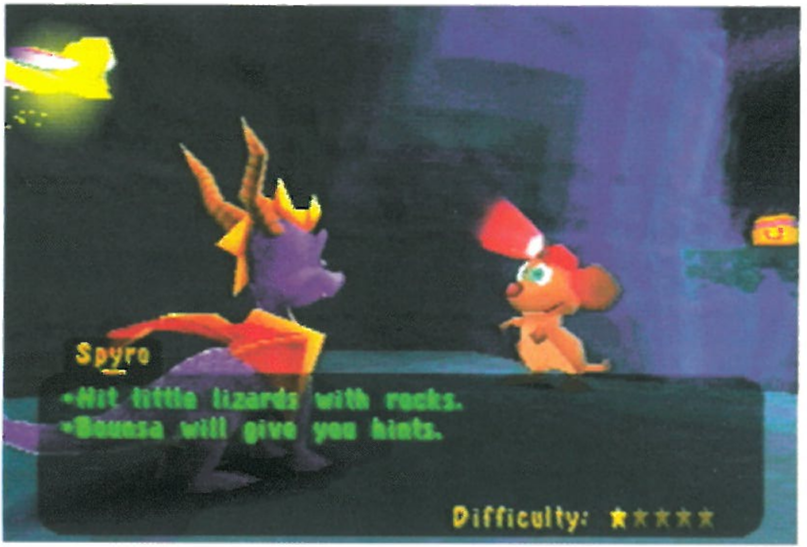
En el lado izquierdo del pasillo, camino del portal, hay un área con otro tallador de gemas. Conversa con él. Toma el *power-up* del súper vuelo. Ve volando por el área, usando tu aliento ardiente para encender los orbes al final de los postes. Una vez encendidos todos, vuelve con el tallador de gemas y recoge el primer orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

En la misma sección de la primera búsqueda, hay una pequeña cueva oscura. Habla con el tallador de la cueva. Recoge la roca que éste deja caer. Usa el botón △ para acercarte al lagarto pequeño y atízale con la roca. Sigue al tallador y elimina a los lagartos pequeños para conseguir un orbe.







TAREA DEL TERCER ORBE

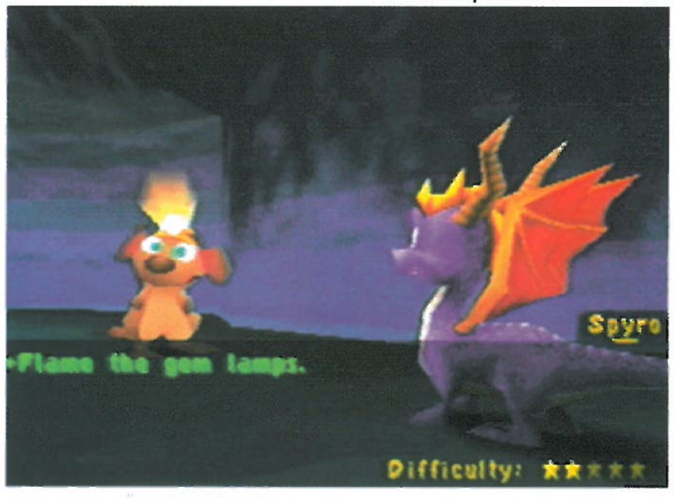
Tras conseguir en las Llanuras de Otoño la habilidad de trepar, regresa a la cueva y sube por la escalera. Toma el *power-up* del súper vuelo. Gira alrededor de la cueva y enciende todas las lámparas de gema antes de que se apaguen del todo. Hecho esto, el tallador te entregará otro orbe.



CONSEJO

Los orbes son la clave para completar la empresa de Spyro. Nunca desaproveches la oportunidad de conseguirlos.

▼ Habla con el tallador de gemas para iniciar la búsqueda de un Orbe.



RESUELTO

Manejar a un dragón puede ser difícil
Lee esta guía para facilitarte la tarea

HABILIDADES DE SPYRO



PLANEAR

Tras saltar de un saliente alto, pulsa y aguanta el botón ✕. Esto permitirá a Spyro precipitarse por el nivel. Saltando así de saliente en saliente, Spyro puede planear y agenciarse objetos de otra forma inaccesibles.



ALIENTO ARDIENTE

El llameante aliento de Spyro, pilar de su arsenal, puede usarse para despachar a los enemigos más grandes. También resulta útil para quemar tarros. Durante la aventura, el fuego hará falta para descongelar las calderas de los esquimales e incluso para despejar bosques. Sin embargo no se puede usar bajo el agua.



CARGA

Pulsa y aguanta el botón □ para darle a Spyro un aumento de velocidad. Al impulsarte, los cuernos se convierten en armas letales. Úsalos para apalear a criaturas y oponente pequeños que sean invulnerables al fuego. Son muy prácticas para echar puertas abajo y cargarte tarros de arcilla.



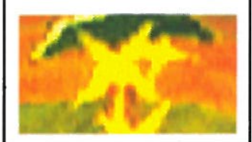
REVOLOTEAR

Mientras planea, Spyro puede tomar un poco de altura pulsando el botón △. Si no logras llegar a un saliente tras algunos segundos, caerá como una piedra. Este movimiento se usa extensamente en los niveles posteriores del juego, así como en los primeros para llegar a lugares secretos.



ITEM

TALISMANES
Recoger talismanes es la tarea principal de Spyro. Cada nivel, aparte de los del centro, contiene un talismán. Para conseguirlo deberás completar la tarea principal de cada nivel. Son necesarios para abrir la entrada a la estancia de cada guardián de final de nivel.





CONSEJO

Procura completar todas las búsquedas de los orbes de un nivel antes de irte. Si vuelves al nivel después de haber salido de él, deberás hacerlo todo de nuevo.



EL BOSQUE DEL VERANO

CRISTALES: 400
ORBES: 3
TALISMÁN: ....NINGUNO
ENEMIGOS: ....NINGUNO

Al igual que antes, deambula por el área recogiendo gemas. En el Bosque del Verano hay portales que conducen a todos los demás niveles. Habla con Flora para saber más acerca del talismán que llevas. Entra en la cúpula y sal por el otro lado para llegar a un área con una serie de portales. Ricachón se encuentra junto al estanque del centro. Págale con 500 gemas para adquirir la habilidad de nadar. Zambúllete en el estanque y nada a través de la entrada subterránea para llegar a la segunda parte del bosque.
Esta parte contiene el área de bonificación del autódromo de Summer y el portal al siguiente mundo. Tendrás que pagar a Ricachón para abrir la entrada a las Torres de Aquaria. Una vez que hayas estado en las Llanuras de Otoño y comprado la habilidad de trepar, puedes escalar las paredes que rodean el bosque.

TAREA DEL PRIMER ORBE
Trepa al saliente donde está Cazador. Charla con él e intentará enseñarte el arte de saltar y maniobrar. Sigue sus instrucciones y salta por encima de los salientes. Completa las tareas que te encomienda Cazador para recibir un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Tras conseguir la habilidad de trepar en las Llanuras de Otoño, sube la escalera. Toma las gemas en lo alto de las paredes y hazte también con el orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE
Después de obtener la habilidad de nadar, vuelve al agua cerca de la entrada a Glimmer. En un extremo del arroyo hay una laguna profunda. Sumérgete en ella y sigue el pasadizo. En lo alto del precipicio hay un orbe.

TAREA DEL CUARTO ORBE
Ponte de cara a la entrada al autódromo del Océano y gira 180º. Salta al saliente de la ventana y mira a la izquierda. Salta hacia al saliente de enfrente y revolotea para llegar a él. Atraviesa la ventana y recoge el cuarto orbe.







BALNEARIOS DE LOS ÍDOLOS

CRISTALES: 400
ORBES: 2
TALISMÁN: ....ÍDOLO DE JADE
ENEMIGOS: 11



Dialoga con el tío verdoso al salir del portal. Tu misión en este mundo es destruir todos los ídolos vivientes que causan estragos en la zona. Usa el aliento ardiente de Spyro para chamuscar al ídolo que custodia la puerta. Cuando acabes con él, el tío verde hará saltar la cerradura del templo. Dentro hay ídolos con escudos. Estos cretinos son inmunes al aliento de Spyro. Usa su ataque en embestida para encargarte de ellos. Quema al ídolo del puente. Su rehén abrirá la cerradura de la puerta de enfrente. Crúzala. Entra en la siguiente área y derrota a los restantes ídolos para abrir la siguiente puerta. Sigue adelante hasta llegar a un callejón sin salida. Habla con el tío verde para hacerte con el ídolo de jade.



TAREA DEL PRIMER ORBE
A la izquierda del portal de salida hay un pasaje abovedado. Ve por él y sube a las plataformas que rodean el nivel. Aquí arriba puedes recoger muchas gemas. Debajo hay un ídolo marrón en medio de un círculo de chicas verdes. Abalánzate hacia abajo y cae en la plataforma. Habla con la chica encadenada a la pared. Acércate al *power-up* de velocidad y mantén pulsado el botón □. En cuanto Spyro pase por el *power-up*, recibirá un aumento de velocidad. Echa abajo todos los pedestales del camino para liberar a las chicas hawaianas. Éstas se pondrán a bailar la danza de la lluvia para destruir al ídolo jefe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Una vez que hayas comprado la habilidad de nadar, zambúllete en la laguna cerca del inicio de los Manantiales de los Ídolos. Nada por el pasadizo subacuático. Sal afuera y habla con el tipo verde. Resuelve el puzzle de la baldosa amarilla y vuelve a nado por la laguna subacuática. Habla de nuevo con el tío verde. Ponte al borde del agua y dale al pescado contra la boca del ídolo. No toques a ningún pez rojo o el ídolo lo escupirá. Cuando se haya zampado diez peces, muévete por el mapa para llegar a los cuadrados de color. Charla de nuevo con el tío verde. Pisa las figuras en este orden: estrella, diamante, arco naranja, arco blanco, círculo. El tipo verde procederá a darte un orbe.





COLOSO

CRISTALES:..............................400 TALISMÁN:..........ESTATUA DORADA
ORBES: ....3 ENEMIGOS:...............................13





Dirígete al hermano y te explicará el problema del yeti. Acércate al siguiente hermano para abrir la puerta. Sigue a través del templo y haz que el hermano suba la plataforma grande. Ve en ella a lo alto de la sala y flota por encima del hueco. Habla con Zoe y baja planeando a la plataforma de debajo. Sigue andando. Charla con el hermano que custodia al yeti. Toma el talismán que te ofrece.

TAREA DEL PRIMER ORBE

Estando en la sala en la que conseguiste el talismán, sal por la ventana. Pasa por el saliente y al otro lado del hielo. Habla con el hermano. Di que sí a su proposición de un partido de hockey. Ve al hielo y toma el disco acercándote a él. Usa el botón ○ para lanzar el *puck* a la portería enemiga. Cuando hayas anotado cinco goles, recibirás el orbe como recompensa.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Habla de nuevo con el hermano junto a la pista de hockey y te encargará la tarea de ganar al equipo rojo en un partido de uno contra uno. Esto se parece mucho al último partido, pero ahora hay un jugador de color rojo en la pista, compitiendo con Spyro por el disco. Puedes usar el aliento ardiente para derribar a este panoli y birlarle el *puck*. Consigue cinco tantos para llevarte otro orbe.



TAREA DEL TERCER ORBE

Tras activar los *power-ups* de los rebotes, úsalos para llegar a los edificios altos. Rebota desde el segundo resorte para llegar al edificio más elevado. Habla con el profesor de dentro. Ahora debes localizar las diez estatuas verdes de la zona y carbonizarlas para recibir otro orbe.



HURRICOS

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....MECANISMO DEL PODER
ORBES: ....3 ENEMIGOS: 22

Tu misión aquí es recoger los diodos y desactivar los campos de fuerza. Tira hacia delante y toma el diodo. Fríe al tipo de la llave inglesa con el aliento ardiente de Spyro. Desconecta el primer campo de fuerza. Pasa a través de él y despeja el área de malos. Usa la carga de ataque de Spyro para encargarte de los robots guardianes. Una vez que hayas recogido dos diodos, ve al puente y desactiva el campo. Haz lo mismo en la siguiente área y habla con el científico para obtener el talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE

A la izquierda de por donde entraste al nivel hay un borde herboso. Sube por ahí y salta al saliente de la izquierda. Sigue andando hasta llegar a un científico acosado por dos monstruítos morados. Calcina a los monstruítos y habla con el científico. Trágate las bolitas redondas del suelo y ponlas en las tenazas al lado de cada generador. De vez en cuando aparecerán los monstruítos morados para atacar. Chamusca a diez de ellos y dejarán de mangarte las bolas. Una vez activados todos los generadores, recibirás tu orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Cuando actives el *power-up* de velocidad, pasa corriendo a través de él y carga contra los molinos de viento de ambos muros. Al destruirlos dejas al descubierto un conjunto de botones. Actívalos para que las aspas de ventilador de arriba vayan más lento. Pasa de nuevo por el *power-up* y recorre el pasillo azul. Gira a la derecha y cárgate el siguiente molino de viento para descubrir el último botón. Corre a través del *power-up* y de nuevo por el pasillo azul: esta vez da un giro brusco a la derecha y machaca el molino de viento de la pared. Éste revelará unos escalones: habla con el científico de arriba y salta por las aspas de ventilador hacia un segundo científico, que te hará entrega del orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE

Habla con el segundo científico y da un salto hacia el aspa de enfrente. Aguarda a que Spyro se ponga de cara a la siguiente aspa y da un salto. Planea a través de las plataformas de metal. Flota al área herbosa de la derecha. Cruza las plataformas móviles de delante. Entra en el edificio de la derecha y activa el interruptor. Charla con el científico para agenciarte un orbe.







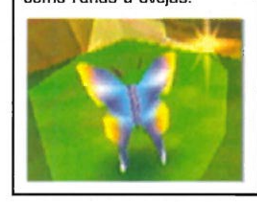


ORBES
Los orbes están ocultos en todos los niveles del juego. Se usan para accionar el teletransportador que soltó al malvado Ripto en el reino. Al completar las subtareas de cada uno de los mundos, se te premia con orbes. Además podrás acceder a niveles de *bonus* al canjearlos.



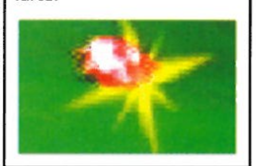


VIDA EXTRA
Ocultas en botellas, las mariposas azules proporcionan una vida extra a Spyro. Suelen esconderse en sitios difíciles de alcanzar. A veces se puede hallar una destruyendo criaturas indefensas, como ranas u ovejas.





GEMAS
Las gemas pueden tener cuatro valores distintos. Las rojas valen uno, las azules dos, las verdes cinco y las amarillas diez. Puedes cambiarlas por secretos y habilidades especiales. Cuando poseas un montón de gemas sueltas, ve a hablar con Ricachón. Éste suele tener algo con lo que estafarte.





¿Tienes problemas para dar con todas las gemas de un nivel? Pues presiona los cuatro botones superiores del mando y la libélula Sparks apuntará hacia ellas.



LA PLAYA SOLEADA

RISTALES: ....400 TALISMÁN: MEDALLÓN DE LA TORTUGA
RBES: ....3 ENEMIGOS: 17

Habla con el rey tortuga. Desplaza la tortuga grande con tus cuernos para dejarla sobre el disco azul y que mantenga la puerta abierta. Sigue a las tortuguitas y mueve la tortuga grande para cubrir otro disco cuando lleguen a una serie de puertas. Sigue a las tortuguitas por debajo del agua. Sal afuera y haz pasar a la tortuga grande por el puente para abrir la puerta a la sala del trono. Fromit te entregará entonces el talismán del nivel.



TAREA DEL PRIMER ORBE
Justo antes de ir bajo el agua para llegar a la sala del trono, habla con la tortuga de la isla. Debes destruir a todas las criaturas enemigas de este nivel para activar el *power-up* de la llama. Una vez que lo obtengas, usa el aliento ardiente para destruir las siete cajas de las tortugas.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Al lado de la segunda escalera hay una tortuga. Habla con ella para saber acerca del cocinero de que hay en lo alto. Sube la escalera y conversa con dicho chef. Acércate al caldero y evita que las tortugas salten a la marmita. Usa los cuernos de Spyro para tirarlas al agua. Cuando hayas salvado a tres tortugas, el chef te dará un orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE
Habla de nuevo con el cocinero. Acércate a la marmita. Esta vez deberás rescatar a diez tortugas. Tíralas al agua, como antes. Cuando las hayas salvado a todas, toma el orbe que te pasa el chef.



BONUS: AUTÓDROMO DEL OCÉANO

Este recorrido de bonificación es muy complicado. Debes pasar a través de dos grupos distintos de anillos de color, además de destruir ocho barcos y ocho coches; todo ello dentro de un tiempo límite de unos escasos 30 segundos. La mejor forma de hacerlo es pasar primero por los aros transparentes y luego por los sólidos. Cuando los hayas completado todos, aterriza en el trazado de la carrera y corre en el sentido opuesto al de los coches: esto te permitirá destruirlos con rapidez. Una vez que hayas superado el autódromo de un tirón, habla con la mujer de la tribuna de espectadores para recibir una bonificación.





TORRES ACUARIO

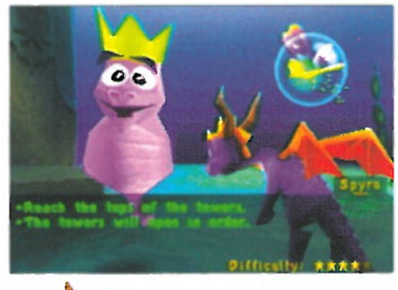
CRISTALES:..............................400 TALISMÁN: ....CORAZA ENCANTADA
ORBES: ....3 ENEMIGOS:................................29

La misión de Spyro aquí es pulsar los tres botones para volver a llenar de agua la torre. El primer botón está todo recto. Asegúrate de recoger todo el tesoro antes de pulsarlo. Nada por el túnel para llegar al siguiente botón. Como antes, mata a todos los enemigos y recoge el tesoro para pulsar acto seguido el botón. Para llegar al tercer botón, antes debes pagar a Ricachón por el uso de su submarino. Dale 100 gemas y pulsa el último botón. Entonces el caballito de mar te entregará el talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE
Desde la sala del portal, nada hacia arriba para llegar al océano. Habla con el rey de los caballitos de mar y te explicará lo de los bebés atrapados en las seis torres. Cuando el rey eche abajo las puertas de las torres a soplidos, guía a Spyro por su interior para rescatar a los pequeños caballitos. Una vez que los recuperes a todos, el rey te dará un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Regresa al área donde encontraste al rey de los caballitos de mar. Habla con Cazador. Toma su manta para que te lleve. Guía a la manta a través de todos los aros del recorrido. Nada de vuelta hacia Cazador y charla con él hasta que te dé otro orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE
Habla con Cazador tras completar el primer trazado con la manta y te pondrá un desafío aún mayor. Debes ir por el recorrido más difícil y pasar a través de todos los aros para obtener el tercer orbe. Nada lo más rápido que puedas. Si no te separas del caballito de mar que crea los aros no deberías tener problemas.







LA MAZMORRA DE CRUSH

CRISTALES:......................NINGUNO TALISMÁN: ....NINGUNO
ORBES: ....NINGUNO ENEMIGOS: ....NINGUNO

Tras hacerte con los seis talismanes, se abrirá la entrada a la mazmorra de Crush. Entra para encararte a Crush, quien correrá por la arena pisando los círculos azules. Cada vez que pisa uno, envía anillos de energía hacia Spyro. Sáltalos ambos y carga hacia Crush. Échale encima tu flambeante aliento y huye enseguida. Crush te perseguirá con su porra, haciendo caer el techo. Esto le sustraerá una barra de energía.

Ve quemando a Crush con el aliento de Spyro mientras corre de círculo en círculo. Si Crush se pone en los círculos, zigzaguea para evitar su bola de fuego. Una vez que aplastes a Crush, se abrirá la puerta al segundo mundo.

JEFE **Crush es fuerte pero tiene una piel débil**
Utiliza tus llamas para derrotarle

APRENDE CÓMO DERROTAR AL JEFAZO



[1] Usa el movimiento de carga de Spyro para atrapar a Crush. Luego dale una ración de llama.

[2] Cuando Crush esté sobre el círculo azul, salta los aros que te dispara.

[3] Tras darle bien a Crush, aléjate corriendo de él antes de que el techo se derrumbe.





SEGUNDO MUNDO LAS LLANURAS DE OTOÑO

CRISTALES: 400
ORBES: 2
TALISMÁN: ....NINGUNO
ENEMIGOS: 0

Ésta es la zona central del segundo mundo. Desde aquí puedes llegar a todos los niveles. Antes de hacer nada, encuentra a Ricachón. Habla con él y compra la habilidad de trepar. Luego vuelve al mundo anterior y ata los cabos sueltos.



TAREA DEL PRIMER ORBE
Activa el remolino de delante del autódromo del Metro. Revolotea hasta la entrada. Una vez allí, mira a la derecha y salta a la pared exterior. Corre a lo largo de la pared, hacia la derecha. Cuando llegues a un callejón sin salida, embiste el muro y revelarás un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Cuando llegues a la escalera que baja al Mirador de Gulp, gira a la izquierda. Observarás que la pared está un tanto dañada. Embístela con los cuernos de Spyro. Sube en el remolino por los niveles para llegar a lo más alto del mapa. Desde el punto más elevado, planea hacia el pequeño pilar en el exterior del complejo, a la derecha. Recoge el orbe desde allí.





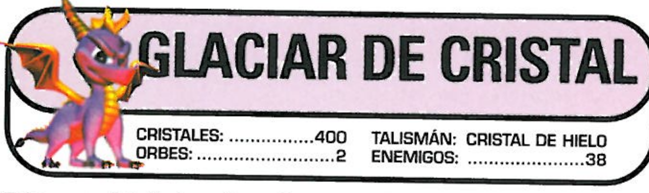
Abandona el nivel sólo si has accedido a la salida. Si no, todo lo que hayas conseguido en él se perderá.



Si logras recoger suficientes orbes, podrás acceder a los autódromos de bonificación, brindándote la posibilidad de hacerte con más gemas.



Asegúrate de derrotar a todos los enemigos de cada nivel para activar el *power-up*.



GLACIAR DE CRISTAL

CRISTALES: 400
ORBES: 2
TALISMÁN: CRISTAL DE HIELO
ENEMIGOS: 38

Echa mano del aliento ardiente de Spyro para descongelar a los tres esquimales. Éstos te ayudarán a salvar el balancín. Cruza hacia la siguiente sección y quema a las dos bestias de nieve. Rescata a los cuatro esquimales. Sube por la plataforma humana que forman. Acércate a Ricachón y haz que active el puente. Crúzalo y libera al último grupo de esquimales. En ese momento el mago escapará.

TAREA DEL PRIMER ORBE
Vuelve al lugar donde Ricachón te robó, en el puente. Métete en el valle y habla con el mago. Toma el *power-up* del súper vuelo. Vuela por las cavernas y achicharra las criaturas arácnidas. Debes intentar acabar con todas antes de que se agote tu poder de vuelo. Ve primero a por las arañas que cuelgan de telarañas, y luego corre por el suelo para tostar a las que hay allí.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Justo antes de llegar al mago, gira a la izquierda y echa un vistazo tras los edificios. Cruza el puente de huesos para llegar a un esquimal. Habla con él para obtener otra tarea para un orbe. Acércate al leopardo de las nieves junto a la laguna. Flambea el pez que salta de allí y aguarda a que el leopardo se lo jale. Acércate a las siguientes dos lagunas y haz lo mismo. Cuando el leopardo se haya ventilado tres peces, seguirá a Spyro de vuelta adonde está el esquimal.



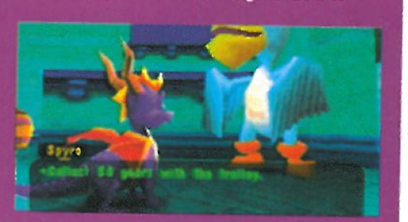
PUERTO DE LA BRISA

CRISTALES: 400
ORBES: 2
TALISMÁN : ......ANCLA DE CRISTAL
ENEMIGOS: 16

Ve flotando hacia el pelícano. Éste te dirá que vuelvas a encender todos los fuegos. Flota de regreso al saliente en el que empezaste. Usa el ataque de la carga para cascar a los dos gordos de tierra. Enciende el fuego con el aliento de Spyro. Esto activa un remolino en lo alto del conducto. Úsalo para subir al saliente de encima. Cruza hacia el siguiente fuego y sigue subiendo hasta llegar a otro. Enciende este fuego para activar los dos barcos. Salta a uno y cruza el abismo en él. Cárgate a las criaturas del otro lado. Enciende el fuego y ponte en la catapulta. Saca a los enemigos del barco. Enciende los fuegos a ambos lados de la sala de máquinas. Cuando el barco suba, salte de un brinco y habla con el pelícano de la plataforma alta.

TAREA DEL PRIMER ORBE
Cerca de los barcos hay un pelícano. Habla con él para estar al tanto de lo de las minas. Salta a los cañones de plata y manipúlalos para destruir las ocho minas. Las dos primeras se encuentran al lado del cañón. Hay otras cuatro en el foso de fundición al otro lado del abismo del barco. Las dos últimas están junto al segundo fuego.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Detrás de la catapulta hay una cueva secreta. Dentro hay un *power-up* de rebotes. Úsalo para alcanzar el nivel superior. Habla con el pelícano. Salta por la ventana y a la vagoneta. Ve en ella por el recorrido recogiendo las ruedas dentadas. Cuando tengas las 50, el pelícano te entregará un orbe.



LOS PÁRAMOS DE SKELOS

CRISTALES: 400
ORBES: 3
TALISMÁN: ....HUESO ARCAICO
ENEMIGOS: 28

Las cosas se complican en los páramos. Hay lava por doquier: aleja a Spyro de ella. Este nivel está habitado por dos tipos de malos: magos de fuego y dragones de lava, ambos inmunes al aliento de Spyro. Usa el ataque de la carga para ocuparte de los malos. A los dragones de lava cuesta más cargárselos. En el suelo hay rocas rojas: haz que Spyro las recoja y se las escupa a dichos dragones. Para hacerte con el talismán de esta fase sólo deberás llegar al cavernícola del final del nivel. Para ello, corre hacia delante y salta los lagos de lava. Ábrete paso hacia la cueva de la cabeza del dragón. Pasa a través de ella. Salta la isla de lava que hay al otro lado. Charla con el segundo cavernícola que te encuentras.

TAREA DEL PRIMER ORBE
Justo antes de reunirte con el cavernícola del talismán, habla con el tipo que hay junto a unos huesos. Éste te pedirá que le recu-

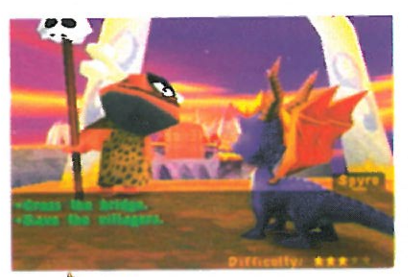
peres los ocho huesos para poder resucitar a su amigo. Toma el primer hueso en la cueva de la cabeza del dragón: dispara a la ventana para conseguirlo. El segundo hueso está tras la salida a la cueva de la izquierda. Una vez activado el *power-up* del escudo, regresa a la cueva y carga el escudo de Spyro. Avanza a través de la lava que hay ante el *power-up* y elimina al troll de allí para conseguir otro hueso. Vuelve al exterior de la cueva. Pasa corriendo a través del segundo *power-up* de escudo. Sube por los peldaños de lava a la izquierda. Corre por la cueva y al foso de lava al fondo. Mata enseguida al troll y toma el hueso antes de que se acabe el escudo. Vuelve arriba por los peldaños y cruza los huesos que se hunden. Cárgate al troll del final para agenciarte el quinto hueso. El sexto hueso se halla en un saliente frente a la salida de la cueva de la calavera. Trepa al saliente y deja al troll churruscado. Estando en el saliente del hueso, salta a la porción cuadrada de la plataforma. Desde ahí, salta hacia el saliente de la montaña. Cruza las plataformas en torno a la montaña y recoge el séptimo hueso. Vuelve al lugar por donde entraste por primera vez en la cueva de la calavera. En lo alto de la entrada hay un troll. Arrójale una roca y cuando caiga toma el último hueso.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Sigue el camino de la izquierda desde el principio. Habla con el cavernícola. Te pedirá que rescates a todos sus amigos. Avanza hacia los aldeanos atrapados y los huevos empezarán a hacer eclosión. Usa el aliento ardiente de Spyro para derrotar a los lagartos antes de que se jamen a los aldeanos.

TAREA DEL TERCER ORBE

Tras completar la tarea del segundo orbe, habla con el cavernícola. Ahora debes rescatar a los aldeanos de otro ataque de los lagartos. Usa el movimiento de embestida de Spyro para pillar a la segunda oleada de criaturas y achicharrarlas como antes.





LAS COLINAS DE LA FRACTURA

CRISTALES: 400
ORBES: 3
TALISMÁN: ......FLAUTA DE BRONCE
ENEMIGOS: 29

Unos viles aplanadores han estado tramando maldades en las colinas. Han cubierto de piedra el templo de los sátiros. Para destaparlo, Spyro debe destruir seis sátiros de piedra. El primero se halla a la izquierda de Lila. El segundo sátiro está en el saliente a la izquierda del primero. Salta el abismo, junto al remolino, y ve planeando al saliente de enfrente. Destruye el tercer sátiro. Da un brinco al saliente que hay a la izquierda. Carga hasta el árbol y redúcelo a cenizas antes de que salgan abejas. Destruye el sátiro que lo custodiaba. Sigue el camino para hallar otro árbol. Destrúyelo como antes. Dale al sátiro de detrás del árbol. Sigue adelante. Gira a la izquierda cuando veas un sátiro azul. Acércate al saliente alto y destruye el árbol. Aplasta el último sátiro para abrir el templo. Vuela hacia el templo y agénciate el talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE

Al otro extremo de las colinas del área azul hay aplanadores a punta pala. Busca allí a Cazador. Habla con él y ve al edificio del fondo. Charla con el alquimista. Dale escolta en dirección a Cazador, usando el ataque de la carga de Spyro para aturdir a los aplanadores. Una vez que el alquimista haya entregado la poción, Cazador te pasará un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Tras aprender el cabezazo gracias a Ricachón, en la Tundra de Invierno, vuelve y habla con Cazador. Espera a que dispare a los aplanadores grises y salta luego sobre ellos para efectuar un cabezazo; si antes de que lo hagas logran ponerse en pie, deberás empezar de nuevo desde el principio. Una vez eliminados todos, recibirás un orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE

Acércate a Spinner, la gacela, quien está junto al templo cerrado. Habla con ella, luego gírate y entra en el desfiladero. Pasa a través del *power-up* de velocidad y echa a correr. Atraviesa la puerta y sigue el camino azul. Salta el saliente y gira a la izquierda en el túnel. Da un nuevo brinco, cruza la lava de un salto y atraviesa otra puerta. Salta la siguiente rampa y sigue la pasarela. Salta el último hueco y traspasa la puerta que da al templo.





CÉFIRO

CRISTALES: 400
ORBES: 4
TALISMÁN: ....HUESO ARCAICO
ENEMIGOS: 29

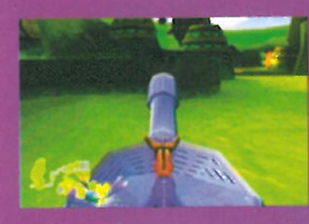
Habla con el general de las masas informes (blobs). Carga hacia los pajaritos y quémalos. Sube por los salientes hasta llegar a un blob que dispara un cañón. Habla con él y abate luego al pájaro al que estaba disparando. Cárgate la puerta de detrás del ave. Aléjate del cañón y cruza la puerta. Salta los barriles de dinamita. Corre hacia los pájaros grandes y cocínalos a l'ast. Sigue escaleras arriba para llegar a otro cañón. Úsalo para reventar la puerta de delante. Corre por el puente y tira a la izquierda. Salta la dinamita. Elimina a todos los pájaros para que Spyro pueda correr hasta arriba del todo. Salta al cañón y utilízalo para aniquilar el depósito de munición al otro lado de la pasarela. Corre hacia las ruinas y ponte a hablar con el blob para conseguir un talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE

Tras destruir la armería, déjate caer al valle de debajo. Acércate al pastor. Empieza a buscar las cinco vacas que se han escapado. Usa los cuernos de Spyro para meterlos a topetazos en el corral. Las tres primeras vacas se encuentran en el valle. No debería ser difícil llevarlos en manada, mediante una combinación de aliento y cuernos. Las dos últimas vacas se hallan al otro lado de la escalera, en el valle. Sube por la escalera y pasa a través del *power-up* de fuego, que está activado. Apunta a las vacas y lánzales bolas de fuego super potenciadas para enviarlos salientes arriba y por encima. Dispara a las vacas hasta que se tiren por la escalera y entren de nuevo en el valle. Luego condúcelos al corral.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Tras recuperar las primeras cinco vacas, se te pedirá que halles dos más. Ambos se encuentran en el valle que vigila el soldado Romeo. Uno de ellos está cerca del profesor. Guía a las dos vacas hasta el





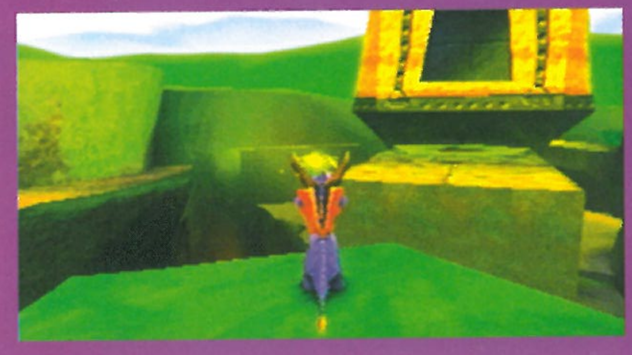
saliente que hay enfrente de Romeo. Márcate una carrera y carga hacia las vacas para hacer pasarlos al otro lado del agujero. Una vez allí, usa el aliento ardiente para meterlos en el corral.

TAREA DEL TERCER ORBE

Desde el valle ocupado por el pastor, enfila el túnel para llegar a otro valle. Habla con el soldado Romeo y atraviesa el valle para encontrar al profesor. Recoge la primera semilla y vuelve al valle. Ve al rincón de la izquierda y usa la semilla para hacer crecer una planta junto al saliente que contiene otra semilla. Hazte con ella y vuelve con el profesor. Usa esta semilla para crear una planta en el cuadrado verde que tiene más cerca. Vuelve donde creaste la primera planta . Toma la semilla quemando la planta. Vuelve a la segunda planta y coloca la semilla en el cuadrado verde adyacente. Usa las plantas para alcanzar la tercera semilla. Plántala junto a las dos primeras. Pasa por encima de las plantas hasta el saliente alto y consigue una nueva semilla. Dispárala al cuadrado verde entre las dos plataformas elevadas. Salta al saliente de los dos pollos. Toma la semilla y dispárala al cuadrado verde de debajo. Cruza por los salientes de la derecha para llegar al profesor y recoger un orbe.

TAREA DEL CUARTO ORBE

Estando al lado el profesor, toma la primera semilla y cruza de un salto el cuadrado verde central que hay delante. Úsala para llegar al túnel de enfrente. Ve por la escalera en espiral hasta llegar a un saliente que mira hacia Julieta. Deja la semilla en un rincón. Recoge la segunda semilla y vuelve adonde soltaste la primera. Dispara una semilla al cuadrado verde de debajo. Recoge la segunda semilla y dispárala al cuadrado verde delante de Juliet. Trepa por las plantas para llegar hasta ella y hacerte con el orbe.





CONO DE MAGMA

CRISTALES:................400 TALISMÁN: ÍDOLO DEL VOLCÁN
ORBES:..........................3 ENEMIGOS:........................19

Para conseguir el talismán de este nivel, Spyro tiene que taponar el volcán. Llévalo a través del nivel de lava al cono del centro. Acércate a los grandes aplanadores. Carga contra ellos e intenta empujar los arenques ahumados hacia las cruces. Elimina a los tres aplanadores y cruza el puente de hierba. Ábrete paso hacia lo alto del cono. Pasa por el puente y habla con Ricachón. Págale 200 cristales. Baja en el ascensor a la planta baja. Sube a saltos por el costado del volcán. Trepa lo más alto que puedas y salta luego a la izquierda para llegar a más escaleras. Sigue haciendo esto y esquivando rocas hasta llegar a la cima. El volcán quedará sellado. Aparecerá un demonio y te premiará con el talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE

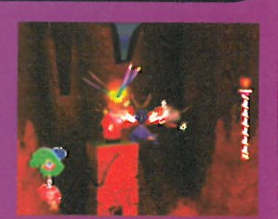
Sube por el lado del cono central. Usa las escaleras para llegar arriba del todo. Déjate caer por el centro del cono. Acércate a Cazador y te propondrá un desafío: tienes que recoger diez cristales antes que él. Los cristales vuelan a la superficie cuando hay una corriente ascendente de vapor. Corre hacia el vapor y atrapa los cristales a medida que salen despedidos de la fisura.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Tras superar a Cazador con diez cristales, éste te reta a reunir 15. Como antes, estáte al loro con el vapor que sube. No te molestes en ir a por el mismo cristal que Cazador, porque te apartará de en medio. Usa la carga de Spyro para alcanzar los cristales antes de que desvanezcan.

TAREA DEL TERCER ORBE

Una vez tapado el volcán, baja volando hacia el súper cargador. Habla con el demonio. Toma el *power-up* del súper vuelo. Pasa por la caverna, elimina a todos los rufianes voladores, vuelve entonces al saliente y quédate con el talismán del demonio.











OASIS SOMBREADO

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....LÁMPARA MÍSTICA
ORBES: ....2 ENEMIGOS: 21

Habla con Shorty y embiste el árbol. Shorty tomará una baya y atravesará la puerta de delante. Chamusca al genio y sigue a Shorty rampa arriba. Carga contra los tipos de los turbantes para abrir un camino seguro. Cuando Shorty se pare, trepa al saliente de la izquierda. Salta el hueco y quema el arbusto para que pille otra baya. Síguelo a través de la puerta. Sube las escaleras azules de la derecha. Planea por encima del arbusto y quema al guardia. Haz caer una baya para que Shorty pueda traspasar la puerta. Sigue el pasadizo hasta ver agua. Salta sobre el agua y achicharra al genio. Vuelve al agua y hazte con la roca. Dispara la roca al arbusto del saliente alto. Sigue a Shorty al gran arbusto con bayas. Recoge el talismán.

TAREA DEL PRIMER ORBE

Tras agenciarte el talismán, ve a la derecha de Shorty. Habla con el pequeño hipopótamo. Para completar la tarea, Spyro deberá pillar a los tres astutos ladrones. El primero se encuentra cerca de la salida del nivel. Ve a la izquierda desde el punto inicial y planea a la isla de debajo. Persigue al ladrón a lo ancho del agua y, cuando salte a tierra firme, ve planeando y córtale la retirada. Usa el aliento ardiente de Spyro para acabar con él.

Sube las escaleras. Cruza la primera arcada y planea a través de la ventana de la



izquierda. Al acercarte al saliente de enfrente, pulsa el botón △ para aterrizar en él. Carga hacia el ladrón. Cuando éste llegue a la tinaja de metal, engáñalo yendo hacia la izquierda, gírate enseguida y echa tu aliento a la derecha.

Echa a andar de regreso a la salida del nivel. El tercer ladrón está en el corredor. Al igual que antes, necesitas perseguirlo y engañarlo. Prueba a dar un giro cerrado en torno a los pilares. "Dale un respyro" y la última lámpara será tuya.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Cerca del *power-up* del escudo hay un pequeño hipopótamo. Necesitas rescatar a sus ocho hermanos de la lava mortífera. Para completar esta tarea, primero has de hacer que Ricachón te enseñe el movimiento del cabezazo en la fase de la Tundra de Invierno. Pasa por el escudo para proteger a Spyro de la lava. Luego ponte a asestar cabezazos a los ocho hipopótamos antes de que se hundan.



QUEMADURA

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....ESCARABAJO ESMERALDA
ORBES: ....2 ENEMIGOS: 28





▲ **Encárgate de chamuscar a las pequeñas serpientes para darle energía a la libélula Spark.**

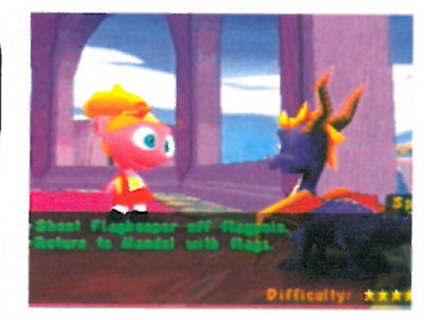
Habla con la chica. Mata a los dos espadachines fulleros. Salta a la torre de la bandera y activa el botón para abrir la primera puerta. Tírate y despacha a los fusileros y al camello. Cruza la puerta. Da un giro a la derecha y sube las escaleras. Ve más allá de Cazador. Salta desde el saliente a la izquierda de Cazador y tira a la izquierda. Revolotea para llegar a la plataforma del camello y cárgatelo. Planea al campanario. Activa el botón y déjate caer a la puerta de debajo. Corre para cruzar la entrada y escala las plataformas. Salta al interior del túnel. Síguelo hasta el final y cruza la torre de un salto. Activa el botón de dentro para hacer bajar el puente levadizo. Crúzalo. Sube por las escaleras serpentinas y habla con la chica de arriba.

TAREA DEL PRIMER ORBE

Tras conseguir el talismán que te da la muchacha, habla con su hermano en la torre de enfrente. Recoge el *power-up* del fuego, tira hacia atrás pasando por el puente levadizo y dispara al tipo que hay en el asta de la bandera. Éste se tirará e intentará bombardearte. Vuelve corriendo con el chico sin que te toquen para conseguir la primera bandera. Repite esto para obtener dos banderas más. Tras recuperar tres banderas, el chico te proporcionará el orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE

Vuelve con Cazador. Pregúntale acerca de los monos. Carga contra cada árbol al que se acerque Cazador. En principio harás caer a los monos al cesto de





Cazador sin demasiados problemas. Tras conseguir los siete, tu recompensa será un orbe.

BONUS: AUTÓDROMO HELADO ICY



Al principio no te molestes en ir a por las motos de nieve: son los blancos más grandes. En vez de eso, sal volando desde la izquierda y ve a por los patinadores y las serpientes de mar. Dentro y en torno al agua. Vuela lento y bajo, echándoles tu aliento. Una vez despejada la zona, vuela hacia los aros y ponte a seguirlos por el trazado. Recogidos ya todos los aros, vuela hacia las motos de nieve y empieza a cargártelas. Deberías tener tiempo de sobra.



BONUS: AUTÓDROMO DEL METRO



Spyro empieza el recorrido de cara a los pichones. Ve primero a por ellos. Sigue el camino de los pichones hasta llegar a un área con peña haciendo *puenting*. Dedícate a cargarte las palomas antes de ir a por ellos. Ve dando vueltas y quema a los saltadores. Pasa por la arcada de la derecha, cerca de donde estaba el pichón. Cruza las dos puertas de la arcada y vuela hacia las señales de Stop. Quémalas y cruza las pocas puertas que quedan para completar el nivel.

TERCER MUNDO LA TUNDRA DE INVIERNO

CRISTALES: 400
ORBES: 3
TALISMÁN:......................NINGUNO
ENEMIGOS: ....NINGUNO



TAREA DEL PRIMER ORBE
Ve todo recto hacia Ricachón y cómprale la habilidad de dar cabezazos. Úsala para destruir todas las rocas de la zona para dejar un orbe al descubierto.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Cruza la primera arcada y sube por los peldaños altos. Cuando llegues arriba, gírate y planea hacia la pared de la izquierda. Aterriza en la pared y hazte con el segundo orbe.



TAREA DEL TERCER ORBE
Justo tras recoger el segundo orbe, prosigue a lo largo de la pared para llegar al lado a mano derecha. Busca la catarata que fluye montaña abajo. Salta hacia ella y nada hasta hallar el tercer orbe.

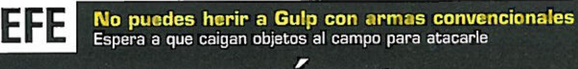


EL MIRADOR DE GULP

CRISTALES:........NINGUNO
ORBES: ....NINGUNO
TALISMÁN: ....NINGUNO
ENEMIGOS:........NINGUNO

Con los siete talismanes en tu poder, busca a Zoe. Entrégaselos y se abrirá la puerta hacia Gulp. En cuanto te dejes caer por ahí para luchar con Gulp, echa a correr. Todas tus armas habituales son inútiles contra él. Para contraatacar debes echar mano de los ítems que sueltan los pterodáctilos. Aguarda a que sus huevos eclosionen y emplea los ítems de dentro para vencer a Gulp. Usa un ataque en carga para tirar los barriles de metal contra Gulp.

Trágate los cohetes pequeños y escúpeselos. Utiliza el aliento ardiente de Spyro para encender las mechas de las bombas. Si ves algún pollo, cuécelo y zámpatelo para reponer la energía de Spyro. Ve dando vueltas en torno a Gulp y dale con tus armas a la menor ocasión. Si logra tragarse un arma, creará un círculo abrasador que cubrirá la arena. Cuando le aciertes, Gulp saltará y destruirá todas las armas que haya alrededor.

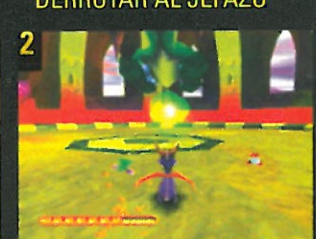


JEFE **No puedes herir a Gulp con armas convencionales**
Espera a que caigan objetos al campo para atacarle

APRENDE CÓMO
DERROTAR AL JEFAZO



[1] Cada cierto tiempo, Gulp se quedará quieto y lanzará unas bolas de fuego rastreadoras. Zigzaguea para esquivarlas.



[2] Tras ser alcanzado, Gulp caerá con todo su peso, destruyendo todos los ítems que estén desperdigados por la arena.

LA CIÉNAGA MÍSTICA

CRISTALES:................400
ORBES:...........................2
TALISMÁN: ....NINGUNO
ENEMIGOS:..................36

TAREA DEL PRIMER ORBE
Habla con el tipo de la capa. Corre por el nivel matando enemigos. Necesitas cargarte unos 20 para activar los *power-ups* de rebotes. Una vez activados, úsalos para alcanzar el saliente del explorador. Desde allí, da un brinco y planea hacia el segundo gordo con capa. Conversa con él para obtener un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Habla con el explorador que hay junto al Jeep. Persigue al mono gigante. Salta el hueco e intenta planear para chamuscarlo. Si esto falla, persíguelo a pie y quémalo cuando se zambulla en la laguna subterránea. Ve a por el resto de monos. Una vez tostados los cinco, el explorador te procurará un orbe.





GRANJA DE ROBÓTICA

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....NINGUNO
ORBES: ....3 ENEMIGOS: 22

TAREA DEL PRIMER ORBE
Charla con el granjero Greenbeen. Toma la roca del suelo. Déshazte del insecto volador. Salta los barriles para llegar al molino de viento y asa al bicho gigante. Salta el siguiente conjunto de barriles y haz lo mismo. Cuando te encuentres al bicho rodante, propínale dos cabezazos. Cruza la primera serie de balancines para llegar a suelo elevado. Atraviesa corriendo el siguiente molino de viento y gira a la derecha cuando veas a otro granjero. Ve más allá del primer balancín y ponte en el segundo hasta que baje al suelo. Calcula bien cuándo saltar desde el extremo del balancín para esquivar las aspas del molino de viento. Cruza el molino de viento y habla con el granjero del saliente alto para obtener un orbe.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Vuelve con el granjero al que antes pasaste de largo. Charla con él. Corre hacia el espantapájaros que está cubierto de bichos. Usa el aliento de Spyro para destruirlos: huirán volando cuando Spyro se aproxime, así que deberás ir rápido. Cada 20 segundos aparecerá otro bicho para sustituir al que haya sido eliminado, así que vas a tener que sudar un ratito.

TAREA DEL TERCER ORBE
Una vez encendido el tractor de bichos, vuela al saliente donde hay otro granjero. Éste te pedirá que despejes la ruta para su tractor si el *power-up* de velocidad ha sido activado. Sólo debes cargar a través de los obstáculos que pueblan el recorrido para ganarte otro valioso orbe.





LOS TEMPLOS DE LAS NUBES

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....NINGUNO
ORBES: ....3 ENEMIGOS: 23

TAREA DEL PRIMER ORBE
Corre hacia el tío rojo de la varita y quémalo como a un *ninot*. Habla con el tipo pequeño. Éste creará un puente para Spyro. Crúzalo y chu-rrusca las cabras que corren hacia ti. Tira a la izquierda. Destruye a las cabras restantes y ve en el torbellino al nivel superior. Pasa por el nivel más elevado y planea al saliente verde. Desde allí, pela al mago rojo para abrir la puerta del león. Ve a la siguiente puerta del león y haz lo mismo. Cruza el puente. Usa el fuego para liquidar a las cabras mientras corren hacia ti. Salta el hueco y dirígete al último mago rojo. Una vez fenecido, tu premio será un orbe.



TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Cerca del torbellino hay un tipo grandote junto a un árbol. Dialoga con él y ocúltate cerca del árbol. Síguelo hasta otro árbol y ocúltate tras él. Salta el abismo y corre al primer árbol a la izquierda. Sigue al tipo grande cuando entre en el castillo. Síguelo de cerca hasta arriba del todo, y ve entonces detrás del árbol de la derecha. Cuando eche a correr, ve al árbol de la izquierda. Luego entra en el edificio para conseguir el orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE
Vuelve a la torre del suelo azul. Echa un vistazo por la ventana y habla con el mago que hay junto al *power-up* del hielo. Pasa a través del *power-up* y acércate a los dos trolls de color rosa. Congélalos a ambos y usa sus cuerpos helados para llegar al nivel de encima. Toma la recarga para el hielo, gírate y dispara al troll del saliente. Salta enseguida al saliente y congela al troll de enfrente cuando salte. Ponte sobre el primer troll helado y planea hacia el segundo. Desde allí, salta al nivel superior. Deja helado al último troll y salta hacia la campana. Haz lo mismo con los dos campanarios restantes.



METRÓPOLIS

CRISTALES: ....400 TALISMÁN: ....NINGUNO
ORBES: ....4 ENEMIGOS: 22

TAREA DEL PRIMER ORBE
Para completar esta tarea, debes localizar al inventor. Métete por el primer corredor y carga contra la vaca espacial. Fríela con tu aliento ardiente. Ve hacia el ascensor. Ponte en medio del círculo amarillo. Efectúa el cabezazo. Baja en el ascensor al nivel más bajo. Ve haciendo círculos detrás de la vaca espacial del escudo y quémale las posaderas. Sube los escalones a mano derecha. Salta el agua y corre a la sala circular. Aquí encontrarás bichos kamikazes. Usa el ataque del aliento para despacharlos. Sigue por el pasillo y sube en los dos ascensores a la superficie. Liquida a los bichos kamikazes. Ve al puente de la izquierda. Ábrete paso hacia el ascensor. Toma el orbe que da el hombre de arriba del todo.

TAREA DEL SEGUNDO ORBE
Vuelve al sitio donde viste por primera vez a los bichos kamikazes. Examina las paredes en busca de una escalera. Sube por ella y salta a la escalera elevada de enfrente. Habla con el robot al final del pasillo. Ponte en el hielo y aguarda a que el toro se ponga a tirar bombas. Cuando lo haga, usa el ataque del aliento para devolvérselas. Esquiva las bombas y ve dándole al toro para conseguir el orbe.

TAREA DEL TERCER ORBE
Tras recoger el primer orbe, habla de nuevo con el inventor. Éste te encomendará la tarea de abatir a los platillos invasores. Pasa corriendo por el *power-up* del súper vuelo y elévate. Usa la bola de fuego para cargarte los platillos mientras revolotean por el nivel. Procura evitar su fuego de represalia. Destruye tres platillos para hacerte con el orbe.

TAREA DEL CUARTO ORBE
Abatida la primera oleada de platillos, llegan más para empezar de nuevo la invasión. Corre otra vez a través del *power-up* y prepárate para luchar. Esta vez hay que derribar cinco platillos para conseguir un orbe.

AUTÓDROMO DEL DESFILADERO

El último autódromo se encuentra en el nivel más bajo de la Tundra de Invierno. Ricachón te clava 200 cristales por activarlo. Una vez dentro, quema primero todos los carneros. Cuando llegues al final del desfiladero, muévete en espiral y entra en el túnel para pasar por todos los aros. Desde allí, aterriza en la pista de carreras y embiste a los coches desde atrás. Una vez todos fuera de circulación, dedica tu atención a los buitres de arriba.

JEFE

Ripto tiene tres mortales vidas
Sólo tienes que matarle tres veces para ganarle

LA GUARIDA DE RIPTO

Con 40 orbes en tu poder, es momento de enfrentarse a Ripto. Tírate a la mazmorra para luchar con él. Al principio, tanto tú como Ripto sólo podéis lanzaros unas sencillas bolas de fuego. Da vueltas en torno a él y espera a que aparezcan orbes. Si tú o Ripto lográis recoger tres orbes, el premio será la súper potenciación de un arma. Intenta conseguir más orbes que Ripto y atrápalo entonces en un rincón antes de soltar un ataque potenciado.

Con su barra de energía a cero, Ripto usará ahora un Gulp mecánico. Como antes, procura reunir orbes enseguida. Mantén pulsado el botón ◻ y zigzaguea por la arena. Embiste a cualquier oveja que caiga allí. Al recoger un tercer orbe rojo, tendrás una súper bola de fuego. Un tercer orbe azul súper potenciará tus cuernos para hacer cargas más dañinas. El mejor orbe es el verde: se convierte en un proyectil al dispararlo.Cuando el Gulp mecánico sea historia, Ripto se elevará a lomos de un ave de metal, la batalla más fácil de las tres. Gira sin parar en torno a Ripto, endosándole disparos siempre que puedas. Él responderá lanzándote rayos rastreadores. Mientras no te quedes quieto, no te tocarán. Una vez destruido el pájaro, Ripto se precipitará a su muerte en la lava.



[1] Mientras estés en el suelo, Ripto te atacará con bolas de fuego de su varita. Esquívalas y recoge los Orbes.



[2] Ripto será invulnerable cuando esté montado en el Gulp Mecánico. No te pares y espera a que suelte los Orbes.



[3] Si disparas a Ripto en lugar de al pájaro, conseguirás hacer un daño mucho mayor.

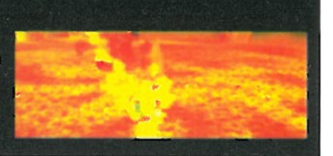
SE ACABÓ

Por fin, el fin
¡Finalmente!



FIN

Ripto termina sus días en un baño de lava. Un final apropiado para ese chulo de capa morada. ¡Yeah! La gente del pueblo se regocija porque el valle vuelve a estar a salvo.



XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LLEGARÁS AL *FINAL*. O AL MENOS LO TENDRÁS MUCHO MÁS FÁCIL CON LOS CÓDIGOS QUE ESTE MES TE OFRECEMOS PARA EL ENORME RPG DE SQUARE *FINAL FANTASY VIII*. SI TE ESTÁ ENTRANDO COMPLEJO DE CURRO JIMÉNEZ DE TANTO ROBAR MAGIAS A LOS ENEMIGOS, *NO PROBLEM*: INTRODUCE EL CÓDIGO PERTINENTE, Y TENDRÁS TODAS LAS QUE QUIERAS (Y PUEDAS) ALMACENAR.

BUST-A-MOVE 2

GUÍAS EN TODOS LOS NIVELES
86578628 595A
86578626 595A
86698590 5959
'SIN PRISAS'
86695694 595A
CRÉDITOS INFINITOS
86639700 5961
ÁREA DE JUEGO SE MANTIENE EN LO ALTO DE LA PANTALLA
866A9CA0 5961

COMMAND & CONQUER RETALIATION

ALIADOS
CDE8FA0C 504F
DINERO INFINITO
8658F62C 504F
ENERGÍA INFINITA
866505B0 195A
866505AE 5D57
866505B2 755A
86735758 59CE
86735756 EB59
8673575A 755A
86735760 509E
8673575E 7579
86735764 595C
86735762 697A
86735766 755A
8673576C 5970
8673576A F75C
86735770 655A
8673576E 595C
86735774 5962
86735772 5C3A
86735776 755A
ELECTRICIDAD INFINITA
765557DE 5956
8658F648 504F
SIN USAR ELECTRICIDAD
765557DE 5956
8658F64C 504F
SIN NECESIDAD DE SILOS
765557DE 5956
8658F628 595A

SOVIÉTICOS
CDE8F628 595A
DINERO INFINITO
8658FAF0 504F
ENERGÍA INFINITA
866505B0 195A
866505AE 5D57
866505B2 755A
86735758 59CE
86735756 EB59
8673575A 755A
86735760 50E2
8673575E 7579
86735764 595C
86735762 697A
86735766 755A
8673576C 5970
8673576A F75C
86735770 655A
8673576E 595C
86735774 5962
86735772 5C3A
86735776 755A
ELECTRICIDAD INFINITA
F65557DE C956
8658FA0C 504F
SIN USAR ELECTRICIDAD
765557DE 5956
8658FA10 595A
SIN NECESIDAD DE SILOS
765557DE 5956
8658FAEC 595A

MODO SKIRMISH
CDE8FAEC 595A
DINERO INFINITO
86582498 504F
ELECTRICIDAD INFINITA
765557DE 5956
865824B4 504F
SIN USAR ELECTRICIDAD
765557DE 5956
865824B8 595A
SIN NECESIDAD DE SILOS
86582494 595A
AMBOS DISCOS
CDE82494 595A
CONSTRUCCIÓN INSTANTÁNEA
765557DE 5956
8658EFA4 595A

FINAL FANTASY VIII

GUARDAR EN CUALQUIER MOMENTO
80070B52 0100
DINERO ILIMITADO
80078384 0FFF
80078386 5F5E

SQUALL
VITALIDAD
80078F62 270F

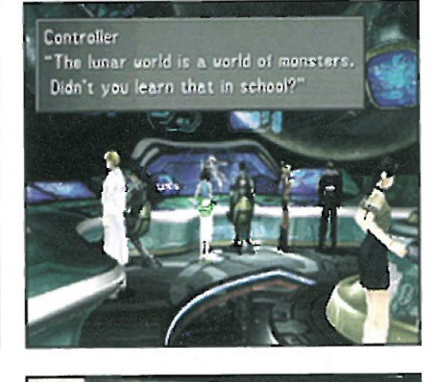
MAGIAS
MAGIA 1
80077D18 63XX
MAGIA 2
80077D1A 63XX
MAGIA 3
80077D1C 63XX
MAGIA 4
80077D1E 63XX
MAGIA 5
80077D20 63XX
MAGIA 6
80077D22 63XX
MAGIA 7
80077D24 63XX
MAGIA 8
80077D26 63XX
MAGIA 9
80077D28 63XX
MAGIA 10
80077D2A 63XX
MAGIA 11
80077D2C 63XX
MAGIA 12
80077D2E 63XX
MAGIA 13
80077D30 63XX
MAGIA 14
80077D32 63XX
MAGIA 15
80077D34 63XX
MAGIA 16
80077D36 63XX
MAGIA 17
80077D38 63XX
MAGIA 18
80077D3A 63XX
MAGIA 19
80077D3C 63XX
MAGIA 20
80077D3E 63XX
MAGIA 21
80077D40 63XX
MAGIA 22
80077D42 63XX
MAGIA 23
80077D44 63XX
MAGIA 24
80077D46 63XX
MAGIA 25
80077D48 63XX
MAGIA 26
80077D4A 63XX
MAGIA 27
80077D4C 63XX
MAGIA 28
80077D4E 63XX
MAGIA 29
80077D50 63XX

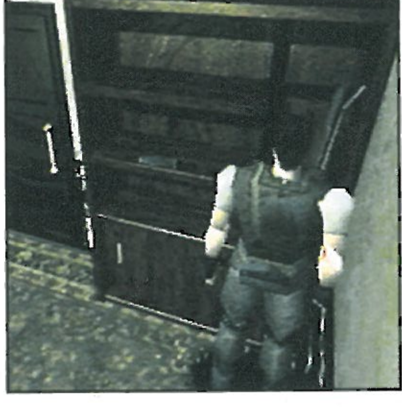




MAGIA 30
80077D52 63XX
MAGIA 31
80077D54 63XX
MAGIA 32
80077D56 63XX

VALORES DE XX
01 PIRO
02 PIRO+
03 PIRO++
04 HIELO
05 HIELO+
06 HIELO++
07 ELECTRO
08 ELECTRO+
09 ELECTRO++
0A AQUA
0B AERO
0C BIO
0D GRAVEDAD
0E SANCTUS
0F FULGOR
10 METEO
11 SEÍSMO
12 TORNADO
13 ARTEMA
14 APOCALIPSIS
15 CURA
16 CURA+
17 CURA++
18 LÁZARO
19 LÁZARO+
1A REVITALIA
1B ESNA
1C ANTIMAGIA
1D CORAZA
1E ESCUDO
1F ESPEJO
20 AURA
21 DOBLE
22 TRIPLE
23 PRISA
24 FRENO
25 PARO
26 TINIEBLA
27 CONFU
28 MORFEO
29 MUTIS
2A PETRA
2B MUERTE
2C DRENAJE
2D DOLOR
2E LOCURA
2F LEVITA
30 ZOMBI
31 FUSION
32 LIBRA
33 CURA TOTAL
34 MURO
35 LEVITA++
38 THE END





INTERNATIONAL TRACK & FIELD

A CÁMARA LENTA
46565758 5984
PODER AL MÁXIMO EN MARTILLO
8666728A 9BFA
ÁNGULO PERFECTO EN MARTILLO
865F6F2C 5B5A
PODER AL MÁXIMO EN JABALINA
865F7066 9ACF
ÁNGULO PERFECTO EN JABALINA
86669C88 597D
VELOCIDAD AL MÁXIMO EN PÉRTIGA
866671C6 9ACF
PODER AL MÁXIMO EN DISCO
8666728A 9BFA
ÁNGULO PERFECTO EN DISCO
865F6F2C 5B5A
VELOCIDAD MÁXIMA EN 100 M
866671C6 9ACF
VELOCIDAD AL MÁXIMO EN SALTO DE LONGITUD
865F6C9E 9ACF
ÁNGULO PERFECTO EN SALTO DE LONGITUD
86669C88 597D
PODER AL MÁXIMO EN TIRO
8666728A 9BFA
ÁNGULO PERFECTO EN TIRO
865F6F2C 5B5A
MÁXIMA VELOCIDAD EN ESTILO LIBRE
866671C6 9ACF
VELOCIDAD MÁXIMA EN VALLAS
866671C6 9ACF
VELOCIDAD MÁXIMA EN SALTO DE ALTURA
8666728A 9BFA
VELOCIDAD MÁXIMA TRIPLE SALTO
865F6C9E 9ACF
ÁNGULO PERFECTO EN TRIPLE SALTO
86669C88 597D

CONCURSO XPLORER FX (PLANETSTATION NÚM. 16)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

Station y Ardistel, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 16) y mándalo a:

Concurso Xplorer FX
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

KLONOA

VIDAS INFINITAS
8662E974 5959
86663B8E 5959
ENERGÍA INFINITA
36663B98 5958

POCKET FIGHTERS

ENERGÍA INFINITA
36747020 59EA
BARRA DE GEMA ROJA AL MÁXIMO
36746D35 595C
BARRA DE GEMA AMARILLA AL MÁXIMO
36746D3C 595C
BARRA DE GEMA AZUL AL MÁXIMO
36746D3B 595C

UTILIZA TAN SÓLO UNO DE LOS SIGUIENTES CÓDIGOS:
TENER SIEMPRE LLAMA
36746E78 595A
TENER SIERMPRE HIELO
36746E78 5959
TENER SIEMPRE RAYO
36746E78 595C
TENER SIERMPRE VENENO
36746E78 595B
TENER SIEMPRE PLÁTANO
36746E78 5956
TENER SIEMPRE BOMBA
36746E78 5955
TENER SIEMPRE ROCA
36746E78 5958

R-TYPES

CRÉDITOS INFINITOS
3667D5B6 596A
VIDAS INFINITAS JUGADOR 1
3667D5E8 5955
VIDAS INFINITAS JUGADOR 2
3667D5F0 5955

R-TYPE II

CRÉDITOS INFINITOS
366310BE 596A
JUGADOR 1 VIDAS INFINITAS
366310E9 5955
JUGADOR 2 VIDAS INFINITAS
366310F1 5955

RAMPAGE WORLD TOUR

ENERGÍA INFINITA GEORGE
3661C2DA 59B6
ENERGÍA INFINITA LIZZIE
3661C8A6 59B6
ENERGÍA INFINITA RALPH
3661C672 59B6
GEORGE INVENCIBLE
8661C7C2 5B91
LIZZIE INVENCIBLE
8661C58E 5B91
RALPH INVENCIBLE
8661CB5A 5B91
SÚPER FUERZA PARA GEORGE
8661C7C8 5AD9
SÚPER FUERZA PARA LIZZIE
8661C594 5AD9
SÚPER FUERZA PARA RALPH
8661CB60 5AD9

RESIDENT EVIL

VIDA INFINITA
3662A804 599E
COMENZAR CON EL LANZACOHETES
7662DADC 5959
8662DADC BC64
BALAS INFINITAS PARA LA PISTOLA DE MANO
8662DADE 605C
COHETES INFINITOS
8662DADC BC64
CINTAS DE ESCRIBIR INFINITAS
8662DAE0 557F
COLT PYTHON
8662DADA B556

RIVAL SCHOOLS

ENERGÍA INFINITA JUGADOR 1
36744D56 5922
PODER AL MÁXIMO JUGADOR 1
86745370 625A
DESBLOQUEAR TODO
8673BC28 504F
8673BC2C 504F
8673BC30 504F
8673BC2E 504F
8673BC34 504F
8673BC32 504F
ENERGÍA INFINITA JUGADOR 2
86745156 5922
PODER AL MÁXIMO JUGADOR 2
86735770

VANDAL HEARTS

DINERO INFINITO
866A717C 504F
SIEMPRE PRIMER TURNO
866A7342 5959
PUNTOS MÁGICOS INFINITOS
866E6420 59BB
866E63B8 59BB
866E6330 59BB
866E5D50 59BB
866E67F0 59BB
866E6548 59BB
866E6C18 59BB
866E6990 59BB







X-COM: ENEMY UNKNOWN

DINERO INFINITO
8661628A 599A
MOVIMIENTOS INFINITOS SOLDADO 1
8655ED66 81AA
MOVIMIENTOS INFINITOS SOLDADO 2
8655EDE2 75AA
MOVIMIENTOS INFINITOS SOLDADO 3
8655EE5E 81AA
MOVIMIENTOS INFINITOS SOLDADO 4
8655EEDA 6DAA
DISPAROS INFINITOS SOLDADO 1
865599C4 597A
DISPAROS INFINITOS SOLDADO 2
865599D4 597A
DISPAROS INFINITOS SOLDADO 3
865599E4 597A
DISPAROS INFINITOS SOLDADO 4
865599F4 597A
ENERGÍA INFINITA SOLDADO 1
8655ED6C A95A
ENERGÍA INFINITA SOLDADO 2
8655EDE8 A95A
ENERGÍA INFINITA SOLDADO 3
8655EEE0 A95A
ENERGÍA INFINITA SOLDADO 4
8655EE64 A95A

CONSTELACIÓN

Si te gustan las recopilaciones de todo tipo en las que, junto a viejas glorias que marcaron época, conviven grandes castañas que demostraron hasta qué profundo abismo podía descender el ingenio humano, ésta es tu sección. Aquí tienes una lista *exhaustiva* de lo que ha pasado por nuestras secciones *En Órbita* y *Libro de Ruta*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



A

360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas.
Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPGS elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

DRIVER

8.990 ptas. · Conducción · Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.



C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variada.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts, con Crash de protagonista.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Shoot'em-up
●●◖

Dino Crisis
8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●◖
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

FINAL FANTASY VIII



9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◖

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

Esto es fútbol
8.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Grandes dosis de realismo para un simulador duro y difícil.

F

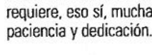
FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

FIFA 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●◖ C
Simplemente, no está a la altura de otras ediciones de la saga.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.



G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo...

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◖ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.



METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. - Aventura de acción - Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos y doblaje soberbio.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios.



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme jugabilidad.



Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.



Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◐ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◐ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◐ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.



Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◐ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◐ C R
Si tienes MGS, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◐
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◐ R
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◐
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.



NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Piños, ninjas, y mediocridad.

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Modesto plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Pequeña y matona versión con los personajes Capcom de siempre.

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◐
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◐ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.

Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◐ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◐
Carreras ideales para pasar un rato divertido.

SPYRO 2



8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.



Re-Volt
7.990 ptas. Conducción
Acclaim
●●
Un planteamiento original ejecutado de forma más bien pobre.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◖ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo



San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◖
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Star Wars: LAF
8.990 pesetas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.



Tarzan
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●◖
Juego atractivo para el público infantil, pero pasable para el resto.

Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad *made in* Capcom

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
La aventura más decepcionante de Lara Croft

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de Tomb Raider III.

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

UEFA Striker
8.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Un juego notable de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.

V

V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

W

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Warzone 2100
6.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

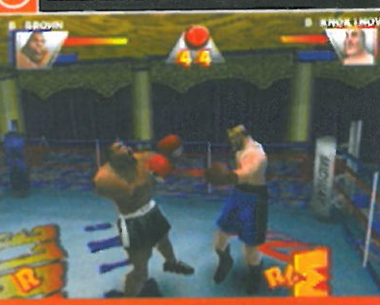
WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

SILENT HILL

8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◖ C R
Las palabras claves son bucho biedo". Hay que jugarlo (o más bien, sufrirlo) para poder creerlo.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D y mucho más.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms*.

X

X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.

Y

Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.

SOUL REAVER

8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.

V-RALLY 2

8.490 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

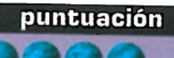
CRAZY DANCE II

Fabricante:	**Panther**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**7.990 pesetas**

Hace unos números pasó por esta sección uno de los periféricos más extraños y divertidos que existen en el catálogo para PlayStation. Se trataba del Dancing Queen, un enorme esterilla de plástico que venía a ser una mezcla entre mando digital y el mítico juego de gimnasia y tocamientos caseros *Twister* (aquél en el que lo más normal era acabar con las rodillas de tus compañeros incrustadas a juego con tus riñones). Pues bien, el artilugio que ahora nos ocupa podría definirse como una 'segunda parte' mejorada de la anterior alfombrilla.

La innovación más llamativa de este Crazy Dance II es un cuadro de luces situado en la parte superior, que se encenderán cuando presionemos (más bien pisemos) una de las direcciones o botones representados en el plástico. Aparte de aportar una nota de luz y color al asunto, estas lucecitas son útiles para pillarle el tranquillo al funcionamiento del artilugio, ya que permiten cerciorarnos que hemos pisado correctamente el sector que debíamos. Pero sin duda, lo más destacable de esta alfombrilla (pensada específicamente para juegos de baile tipo *Bust a Groove*) es su increíble sensibilidad y respuesta. Al contrario que su antecesor (en el que había ocasiones en que, literalmente, debíamos aplastar la esterilla para que funcionase), tan sólo basta un leve contacto de nuestro pie para que funcione. Tan sólo algunos aspectos negativos como la ausencia de los botones L y R, su inestable superficie, o el olor a fábrica de neumáticos recauchutados que desprende los primeros días le impiden alcanzar una mayor puntuación.

puntuación





ACTION REPLAY CDX

Fabricante:	**Datel**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**9.990 pesetas**

La necesidad agudiza el ingenio. Este dicho popular nos viene como anillo al dedo para hablar del Action Replay CDX, un cartucho de trucos ideado especialmente para aquellas PlayStation de nuevo cuño que no disponen de puerto paralelo. ¿Y cómo se puede conectar un cartucho a una consola sin el mencionado puerto? Pues como simplemente no se puede, este Action Replay viene con un CD que se carga en cualquier Play y que contiene 2.000 trucos para más de 350 juegos. Además, este preciado compacto también se puede introducirse en un PC para generar tus propios trucos para juegos, con la ayuda de un práctico cable (incluido en la caja) que conecta el ordenador con la consola. Tanto estos códigos de fabricación casera, como aquellos que encuentres en la web o en esta santa revista (¿recordáis aquellos extraños números y letras que salen en la sección de trucos?) se pueden almacenar en una tarjeta de memoria especial que trae este invento. Un vídeo explicativo de regalo y una opción de visor de gráficos completan el ramillete de virtudes de un artículo que sólo tiene un defecto: su elevado precio. De todas maneras, si estas Navidades te has comprado una consola "de las nuevas", eres más tramposo que el hombre que tenía Rayos-X en los ojos jugando al póker, y además dispones de un PC en casa, el Action Replay CDX es una compra casi obligada.

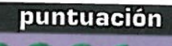


ROCKER SEAT MASSAGER DUAL-SHOCK

Fabricante:	**Futime**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**8.990 pesetas**

Si en el número pasado pudisteis conocer un estrafalario chaleco vibrador con efecto dual-shock incorporado, preparaos porque Futime ha rizado aún más el rizo y ha ideado en un momento de gloria un voluminoso asiento vibrador "rockero" que imita el funcionamiento de su compañero de marca. La cosa es muy simple: si sentir el dual-shock en tus manos ya te impresiona menos que el último cambio de look de Madonna, ¿por qué no extender la sensación a todo tu cuerpo? El Rocker Seat Massager, además de proporcionarte un tembleque envolvente mientras juegas con tu PlayStation a *Ridge Racer Type 4* o *Quake II*, te permite disfrutar de un agradable masaje corporal (mucho más soportable que el del chaleco de marras) en tu casa, en el trabajo o en tu coche mientras disfrutas de un bello paisaje. Esto es posible ya que, además del adaptador al mando dual-shock y a la corriente, este artefacto también incorpora un tercer enchufe de conexión a la toma de corriente del mechero de un coche. Gracias a un diseño atractivo y una superficie confortable, este asiento masajista es recomendable tanto para los puristas aficionados a juegos de conducción como para aquellos que empiecen a notar, como nuestro director Drako, el peso de los años en sus depauperadas espaldas. Para el resto de mortales, puede considerarse como un simple capricho.

puntuación



¡A LA VENTA EL 15 DE FEBRERO!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

Tras el chasco que se llevó Lara al no poder entrar en la discoteca "Pachanubis" por llevar calcetines blancos, nuestra arqueóloga favorita ha decidido volver a Egipto, porque al menos las momias no la juzgan sólo por su aspecto exterior. *PlanetStation*, fiel a la tradición de cada año, os presentará la guía de la nueva aventura de la señorita Croft, en esta ocasión bautizada como *Tomb Raider: La Última Revelación.*

Medal Of Honor ha sido la sorpresa más inesperada y agradable de estas Navidades. Si la única medalla que has ganado desde que tienes el juego es una chapa de Casera Cola, lo mejor que puedes hacer es comprar nuestro próximo número para que te podamos echar una mano con la guía.

El bueno de Bond, James Bond, se digna finalmente a pasearse por nuestra Play con *El Mañana Nunca Muere*. El mes que viene desmenuzaremos a 007 con una guía completa y una crítica del juego.

Después de relataros cómo Kotaro cortaba en rodajas al malvado Tohjo este mes, llega el momento de tomar a Lin para acabarse como Dios manda *Ronin Blade*. Por fin la segunda parte de la guía más afilada del mes.

Todo esto y mucho más, en el número 17 de *PlanetStation*, a menos que una sobredosis de turrones caducados nos lo impida.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

ACCESORIOS PARA UN NUEVO MILENIO

Memorias
- De 1, 2 y 4 mb.
- Sin compresión de datos
- Alta calidad





Gamestation
Para tener todo a mano y en un solo mueble



Viper
- Dual Shock a la maxima potencia-
- Una bomba en tus manos

Avenger Pro
- Con pedal y retroceso
- Multisistema



Scorpion
- N 1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



ARDISTEL S.L.
Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tel.Consulta: 906 30 15 02
coste maximo llamada 48 ptas.min.


MISIÓN: POSIBLE
""LLEGARÁS AL FINAL""
XPLORER FX
EL ULTIMO SISTEMA DE CARTUCHO DE TRUCOS
PARA PLAYSTATION™
CODE CONSTRUCTOR
CINE-FX
VMS
Virtual Memory System
BLAZE
ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES
PARA TUS JUEGOS.....
BLAZE
ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS
EL UNICO CARTUCHO DE TRUCOS COMPATIBLE CON LOS CODIGOS
DE XPLORER, ACTION REPLAY, EQUALIZER Y GAMESHARK. Y ADEMAS CON PARTIDAS
Xplorer Fx
Cartucho de trucos -
El único que incluye todas las pantallas en castellano -
Juegos versión española precargados -
Construye tus propios códigos -
Cine FX -
Sistema de memoria virtual -
No compatible con modelos de consola 9002-
Proxima aparicion adaptador al sistema 9002-
BLAZE
ARDISTEL S.L.
Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es
Tel. Consulta: 906 30 15 02*
*Coste máximo de llamada 48 ptas.min.